1991 / február

CoV

Commodore Világ #13

64 • AMIGA • PLUS4



Castle Master



Powermonger

COMMODORE 64

STREET ROD • *California Dreams*
NEUROMANCER • *Electronic Arts/Interplay*
GRAND PRIX CIRCUIT • *Accolade*
IRON LORD • *UbiSoft*
PIRATES • *Microprose*
MYTH • *System 3*
TUSKER • *System 3*
BARDS TALE 3. • *Electronic Arts/Interplay*
DEFENDERS OF THE CROWN • *Mirrorsoft*
OIL IMPERIUM • *US Gold*
ELITE • *Firebird*
FIGHTER BOMBER • *Ocean*
ZAK McKRACKEN • *Lucasfilm*
DRAGON WARS • *Electronic Arts/Interplay*
STEALTH FIGHTER • *Microprose*

PLUS4

TIR NA NOG
ELITE
REVS
ACE4
HEAD OVER HEELS
DRILLER
MERCENARY 1.
MERCENARY 2.
SPY VS SPY 3.
GREMLINS
BARBARIAN 1.
ALIENS
HOLLYWOOD POKER PRO

CoV TOP

Olé! Itt látható a vadonatúj CoV TOP, amelyet a november/december folyamán beküldött szavazataitokból állítottunk össze. Természetesen már megint másként néz ki mint az előző, ugyanis sokan megállapítottátok, hogy borzalmasan festenek a listák a hármas bontásban. Rendben, akkor most ilyen van. Viszont akkor nem "Top 10"-et állítunk össze, hanem a kedvenceitek legjobbjait. Ebből kifolyólag a sorszámozást elhagytuk — egyrészt számos holtverseny alakult ki, másrészt feleslegesnek is tűnik. Néhányan kifogásoltátok, hogy hogyan kerülhetnek fel a listáinkra olyan "őskori leletnek" számító játékok, mint az ELITE vagy a NEUROMANCER? A válasz nagyon egyszerű: listák a Ti szavazataitok alapján állnak össze és egy játék nem feltétlenül attól jó, hogy új. Egyébként sem a játékújdonságokat akarjuk itt rangsorolni, inkább arra vagyunk kíváncsiak, hogy melyik játékokkal játszotok a legszívesebben, melyek a CoV olvasók kedvencei? Ha a lista nem nyerné meg a tetszésedet, a megoldás nagyon egyszerű: küldd el Te is a top-listádat és máris hozzájárulsz a lista alakulásához!

AMIGA

OPERATION STEALTH • *Delphine*
INDY 3. ADVENTURE • *Lucasfilm*
STEALTH FIGHTER • *Microprose*
LOST PATROL • *Ocean*
IMMORTAL • *Electronic Arts*
WINGS • *Mirrorsoft*
F-18 INTERCEPTOR • *Ocean*
BEAST 2. • *Psygnosis*
DAMOCLES • *Novagen*
SIM CITY • *Infogrames*
F-29 RETALIATOR • *Ocean*
HERO'S QUEST • *Sierra on Line*
NORTH AND SOUTH • *Infogrames*
FUTURE WARS • *Delphine*
LARRY 3. • *Sierra on Line*

Intro

Tartalom



Épp ez jutott eszünkbe!...

Némi késedelemmel üdvözlünk mindenkit az új évben (vagy most már új évtized is van?). Mindenekelőtt szeretnénk mindazon olvasóinknak megköszönni a karácsonyi és újévi jókívánságokat, akik ilyenekkel árasztottak el bennünket. Tovább nem is hálálkodunk, mert aki ilyet küldött, az úgyis tudja, hogy mennyire jól esett...

A késedelem okáról a CoV 12-ből mindenki értesülhetett, de ha valaki nem jutott volna hozzá, akkor elmondjuk ismét, hogy a Posta HELIR új vállalattá alakult át január 1-től és — az előzetes bejelentések ellenére is — ez némi zökkenővel járt a lapterjesztésben. Az új cég által kínált feltételek mellett célszerűbbnek látszott, hogy a CoV megjelenését kissé átütemezzük, mert az eddigi gyakorlathoz képest kevésbé rugalmasan alakulnak a dolgok. A részletekkel nem untatunk benneteket, a lényeg az, hogy a jövőben egy kicsit rendszeresebben fogunk megjelenni. Ez annyit jelent, hogy az előző számhoz képest kb. egy hónap múlva kerül az újságosokhoz az új CoV (eltekintve természetesen a nyári szünettől). Pontos dátumot inkább nem mondunk, mert ebben az országban már úgyis csak az a biztos, amiről múlt időben lehet beszélni (de azt is át lehet még százszor magyarázni) — legyen elég annyi, hogy kb. minden hónap 14-e körül.

Az 59 Ft-ot valószínűleg már mindenki észrevette. Tudjuk, hogy rossz vicc volt, de ha valaki nyitott szemmel jár a mi kis világunkban, akkor annak talán nem okozott túl nagy meglepetést a dolog. A hat forint (amiből kettő úgyis a Postáé lesz) talán nem jelent olyan szörnyű nagy érvágást a pénztárcátokon, mindenesetre szeretnénk valahogyan kárpótolni benneteket. A részletekről a következő oldalon olvashattok.

Az előfizetők száma minden várakozásunkat felülmúlta, tehát ez úton szeretnénk megköszönni mindazon olvasóink bizalmát, akik erre az évre előfizettek a CoV-ra. Többen hiányoltátok, hogy nem igazoltuk vissza a megrendeléseket. Ennek egyik oka az, hogy az általatok feladott pénz átfutási ideje az OTP-nél 4-5 hét (addig "valaki" forgótőkének használja...), másrészt pedig a visszaigazolás ez a CoV lesz. Előfizetéseket természetesen év közben is elfogadunk, akár visszamenőleg is.

Az előfizetésekkel kapcsolatban még egy dologról feltétlenül szólnunk kell: kissé kellemetlennek éreznénk, ha valaki felháborodott levelekkel ostorozna bennünket, mert nem kapta meg a megrendelt CoV-ot és arra gyanakodna, hogy eltűntünk a pénzével. (**Már elkészítettem a nekik küldendő, hm, "apáskodó" hangvételű formalevelet... — CoVboy**) Ezért most őszintén gratulálunk azoknak az "ügyes" versenyzőknek is, akik a pénzfeladós kalandjátékot csak apró hibákkal tudták teljesíteni. Például ha pénzt adnánk fel, akkor a "Feladó" rovatba a saját nevünket írnánk be (olvashatóan!), mert egyrészt a címzett valószínűleg tudja a saját címét, másrészt ha várunk valamit tőle, akkor az esetleg el tudja olvasni a nevünket és a címünket. Továbbá ráírnánk az irányítószámunkat is, mert például Bajcsy-Zsilinszky út Budapesten 7 db van. Végül, de nem utolsósorban, még véletlenül sem küldenénk el a címzettnek a pénzfeladást igazoló szelvényt (legfeljebb a fénymásolatát), mert probléma esetén akkor mivel igazolnánk, hogy ezt a pénzt tényleg befizettük?! (**Visszaküldtem mindenkinek, de ezt más helyen ne csináljátok, mert nyugodt szívvel le fogják nyelni a pénzeteket! — CoVboy**)

Most egyelőre abbahagyjuk és jó szórakozást kívánunk ehhez a számhoz. De nem menekültök: a következő oldalon folytatjuk.

Commodore Világ (újságszerű dolog havonta, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és néha tehenekkel)

Kiadja a COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: (nem mondom meg!)
Címlapterv és GFX: Müller Mihály (Kis Gettó)
Munkatársak: egy csomóan, akik nem férnek ide,
Gábor, aki lelőtte a képernyőket,
és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVboy bályó
Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket **Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363** címen (itt lehet régebbi CoV-ot és SpV-t is rendelni).
ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Info

Házunk tája

Megígértük ugyan valamikor, hogy nem lesz több "Sírólap", de ezt nem is kimondottan annak szántuk. Új év lévén inkább szerettük volna elétek tárni az elképzeléseinket a jövőről. Azonkívül ideje tisztázni néhány kérdést, amelyek részeteikről már több alkalommal felmerültek (vagy felmerülhetnek). Szóval most folytatjuk azt, amit az előző oldalon abbahagytunk (nem az impresszumról van szó...).

A Commodore Világ Commodore gépekre megjelent játékokkal foglalkozó havilap. (Még vannak ilyen világrengető megállapításaink, de egyelőre titokba tartjuk őket.) A játékműfaj ugyan a számítástechnika mostohagyermekének számít, mindenesetre a Commodore-gépek esetében kétséget kizárólag ez az a témakör, ahol a közönség legjobban igényli az információt. Aki programozni vágyik vagy hardware újdonságokra kíváncsi, az a magyar nyelven is rendelkezésre álló szakirodalomból illetve egyéb, szakmai vonatkozású lapból csillapíthatja információéhségét.

A CoV számaiban lehetőleg olyan játékok leírását gyűjtjük csokorba, amihez megítélésünk szerint mindenképpen szükség van leírásra. Ezért szüntettük meg a játékismertetőket is a CoV 9. számától kezdve, hiszen ezeknek gyakorlatilag csak annyi haszna volt, hogy felhívták a figyelmet egyes játékújdonságokra — de gyakorlatilag nem túl sok hasznos információt tartalmaztak. Egy lövöldözős vagy egy verekedős játékhoz szerintünk nem szükséges a leírás, mert a 'tűz' gombot mindenki tudja nyomni egyedül is — egy kalandjátékot, egy szimulátort vagy egy stratégiát pedig felesleges ismertetni, mert ahhoz nem feltétlenül a kerettörténetre, hanem a kezelésre vagy gyakorlati tippekre volna szüksége a játékosoknak. A játékújdonságok tesztelését nálunk jóval látványosabb formában elvégzik helyettünk az **576 Kbyte** és a **Computer Mánia** c. lapok, így mi inkább kevésbé mutatós kivitelben magára a játékokra specializálódtunk. (**Nagy szavak!... — CoVboy**) Nem feltétlenül a vadonatúj játékokról adunk leírást, hiszen egy "régi" játékkal is nagyszerűen el lehet szórakozni. Természetesen a tudomány néha nálunk is megáll — eme nagyszerű alkalmakra találtuk ki a "tipphalmaz" jelzőt és a jellegzetes *"a továbbiakat a kedves játékosra bízzuk"* sablonszöveget...

Nem túl hálás feladat egyszerre három géptípus tulajdonosait ellátni információval, hiszen a tartalmi összeállítást mindenki szubjektív szempontból szemléli. Az Amigás szerint sokkal kevesebb 64-es oldal is elegendő lenne, a PLUS4-esek pedig nem sokat tudnak kezdeni az Amigás-leírásokkal. A mostani számunk kézhez vétele után valószínűleg a 64-esek fognak rút átkokat mormolni a foguk között, hiszen a lap első részében mindössze két játékkal foglalkoztunk erre a gépre. Lehet, hogy a **CASTLE MASTER**-t le lehetett volna írni 4 oldalban is, de részünkről utáljuk a *"menj jobbra-vedd fel-tedd le-jaj, de ügyes vagy!"*-típusú leírásokat. Mivel a CoV nemcsak leírás részekből áll, ilyen esetekben igyekszünk a TökösMákos és az Adventour részeket úgy súlyozni, hogy a 64-es olvasók se érezzék úgy, hogy az ablakon dobták ki a pénzüket.

Már a kezdet kezdetén is azon az állásponton voltunk, hogy nagyon szívesen leközlünk olyan leírásokat is, amelyet valamelyik olvasónk küldött el nekünk. Hál'Istennek a beküldött anyagok egy idő múltán olyan mennyiséget értek el, hogy szükségesnek látszott a TökösMákos-rovat létrehozása. Mivel egy idő múltán az erre szánt hely sem lett elegendő, így a kategóriák alapján tovább osztottuk a beküldött anyagokat és az adventure- illetve RPG-játékok a továbbiakban az Adventour-rovatban szerepelnek. Az Elsősegély szintén a TökösMákosból nőtte ki magát: ebben szerepelnek az általatok beküldött poke-ok, cheatek, apró trükkök és egyebek. Ez ugyan eddig még csak egy alkalommal volt, de mindig megvárjuk azt, hogy elegendő mennyiségű összegyűljön belőlük (a következő CoV-ban valószínűleg megint lesz). Hála nektek, megengedhetjük azt a luxust, hogy válogassunk a beküldött anyagok között, de azért ettől függetlenül igyekszünk azon lenni, hogy minél előbb megjelenhessen mindegyik.

Az 59,— Ft-ról már volt szó az Introban. Ugyan az áremelés per pillanat még nem volt indokolt, de sajnos a postai szerződés szerint az év közben történő áremelés körülbelül 100-150 ezer rénes forintba kerül, amit a t. emelgető lesz szíves befizetni a kasszájukba. Ez a körülményeket figyelembe véve (különös tekintettel az infláció jelenlegi és a kormány (!) által az idei évre jósolt mértékére), ez egy tök jó ötlet. Hurrá! Milyen örömteli is így tervezni a jövőt! (?) Így tehát inkább fixáltuk az árat az év elején. Hat forint remélhetőleg nem jelent senkinél anyagi csődöt. Mindenesetre — a bevált szokástól eltérően — azon a véleményen vagyunk, hogy az áremelés miatt valamivel illik azért kárpótolni is a vásárlóinkat. **Ezért a következő számunk már nem 32, hanem 40 oldalon fog megjelenni.** A +8 oldalt elsősorban tartalmi bővítésre szánjuk, tehát több hely jut a játékleírásokra és az általatok beküldött anyagok közlésére. **(Akkor sem vagyok hajlandó nagyobb betűkkel szedni! Ezek az apró szőszmőszök már úgy a szívemhez nőttek... — CoVboy)** Persze nem kizárt az sem, hogy a jövőben néhány oldalról egy-egy reklámmal telített oldal fog rátok mosolyogni. Ez mondjuk nem kimondottan növeli az információ mennyiségét, de mindenképpen szükségünk lesz rá: egyrészt nem akarunk idén még egyszer árat emelni (hacsak a körülmények nem kényszerítenek rá), másrészt kenyéradó gazdánk, a COM-Ware nyereséget vár tőlünk.

Ha már reklámnál tartunk, akkor szeretnénk ismét felhívni a figyelmeteket arra a tényre, hogy a CoV-ban hirdető olvasók és vállalkozások viselt dolgaival kapcsolatban nem vagyunk hajlandók és nem is fogunk felelősséget vállalni! Ha valamelyik olvasói hirdetésben szereplő fickó lenyeli a lemezedet vagy a WAREZ CASTLE hibás lemezt küld neked (esetleg semmit), akkor ne a CoV-ra szórd a dörgedelmeidet, hanem arra, aki kitolt veled, rendben? A WAREZ CASTLE egyébként nem hirdet többet nálunk.

Körülbelül ezek az elképzeléseink a jelenre és a jövőre vonatkozóan, amelyet — ha módunkban áll — természetesen szívesen felülbírálhatunk a javaslataitok alapján. A mi érdekünk is az, hogy minél jobb legyen a CoV, mert ha többen veszitek meg, akkor például elképzelhető lehet az a hazánkban példa nélkül álló eset, hogy csökkentsük az árat... (**... és én is küldhetek a Pénzügyminisztériumba egy fügét mutató tehenet! — CoVboy**)

Egyébként kösz, hogy elolvastad ezt az oldalt.

Curse of Ra

Manapság már egyetlen sikeres játékötlet sem maradhat meg anélkül, hogy hamarosan el ne lopja valaki. Ezt látszik bizonyítani egy bizonyos *Nels Anderson* nevű fickó esete is: úgy 1987 körül az az ötlete támadt, hogy az EGA-kártyás IBM-ek grafikai lehetőségeinek bemutatására átírja számítógépre a **MAH JONGG** nevű ősi, kínai társasjátékot. Talán nem is sejthette, hogy milyen nagyszerű tippet adott az új ötletekre áhítozó játékgyártóknak: nemsokára a potenciális játékvásárlók gépeire (64, Amiga) is megjelentek a játék klónjai (**SHANGHAI, TURN IT, VU LUNG**, stb.). Ezeknek a sorába tartozik a **Cyberstyle** alábbiakban ismertetésre kerülő **CURSE OF RA** c. játéka is.



Hát ez nem Ra! Ez Hórusz (abból is rögtön kettő)...

A játék eredetileg két lemezoldal volt, de már láttunk belőle egyoldalas illetve egyfile-os (vagyis kazettás) változatot is. Csak a kétoldalas verzió teljes, azaz csak azon van rajta az arcade és a logikai játék összes pályája — a többit egy kissé megcsonkították jótét lelkek...

A játék alapötlete egyébként rendkívül egyszerű: azonos dominókat kell párban leszednünk a tábláról. Ez a szimpla feladat a **RA**-ban az elődökhöz képest számos ötletes újítással gazdagodott és a játékhoz most nem a kínai, hanem az egyiptomi mitológiából merítették a körítést.

A bejelentkező menüből a LOGIC GAME MENU választásával indíthatjuk a logikai játékot, az ARCADE GAME MENU-vel ugyanazt, néhány arcade effektussal színesítve, a USER GAME MENU-vel saját pályákat szerkeszthetünk, a BACKGROUND ON/OFF-fal pedig be/kikapcsolhatjuk a háttérképet. A háttérkép egyébként a 17 évesen elhunyt Tutankhamon fáraót (**Őt is megütötte a guta a** TOTAL ECLIPSE-**tól? — CoVboy**) és feleségét ábrázoló relief feldolgozása — ez ugyan valóban nagyon szép, de ha az ember tényleg játszani akar a játékkal, akkor csak a szemét fogja zavarni (szóval jobb kikapcsolni).

LOGIC GAME:

A START THE GAME választásával indul a játék. A pályák a lemez második oldalán vannak (ha rossz oldalt teszünk be, akkor csak egyetlen dominó fog megjelenni, aminek elég nehéz lesz párt találni). Minden egyes pályához egy jelszó is tartozik (játék közben a bal alsó sarokban látható), tehát ha a PASSWORD-nél ezt megadjuk, akkor lehetőség van egy adott pályától indítani a játékot. (Erre egyébként nem sok szükségünk lesz, mert az országban traineres verzió terjedt el: a '**SPACE**' vagy a '↑' billentyű megnyomására a következő mindig a következő pályára lépünk). A CURRENT LEVEL jelzi, hogy hanyadik pályáról kezdődik a játék, a TO MAIN MENU-vel visszaléphetünk a főmenübe. A játékból ebbe a menübe a '←' billentyű megnyomásával térhetünk vissza.

A pályákon egy skarabeuszbogarat fogunk irányítani (**Hálás szerep. Gurigázni is fogunk? — CoVboy**), ami kezdetben egy ankh-jellel ékesített dominón üldögél. Ez a dominó a hajónk, amivel ide-oda utazgathatunk ('tűz' gomb+valamelyik irány) a pályán. A dominópárokat ugyanis csak úgy tudjuk levenni, ha a skarabeusszal átmászunk rájuk és a 'tűz' gombbal kijelöljük őket (pontosabban csak az elsőt kell kijelölni). A kijelölt dominók eltűnnek, ha ugyanabban a sorban vagy oszlopban vannak (vagyis függőleges vagy vízszintes oldalaik ugyanabba a sorba esnek). Természetesen ez a feltétel csak kevés párnál teljesül kezdéskor, tehát szükség van a dominók mozgatására is. A legtöbbjükkel ugyanúgy utazhatunk, mint a hajóval (ha útközben elfelejtettük volna, milyen dominón utazunk, '**SHIFT**'-tel bekukkanthatunk a bogár alá), de néhány nem nagyon akar megmozdulni. Ez utóbbiaknak tehát valamelyik párját kell mozgatnunk). A feladat tehát minden pályán a következő: a kék dominókat olyan pozícióba kell mozgatni, hogy egy párjukkal leszedhessük őket. Az utolsó pár leszedése után vissza kell másznunk a hajóra és jöhet a következő pálya.

Persze ez így elég egyszerű lenne, tehát a szerzők egy kicsit megbonyolították a t. játékos életét a szürke dominókkal. Ezek néha kellemes kitolást jelentenek és a magasabb pályákon már egyre nehezebb feladatok elé állítanak bennünket. Természetesen ezeket nem lehet mozgatni. Mintájuk szerint az alábbi huncutságokat művelik:

Egyszínű: ezek "falak", amelyek a hajó és a kék dominók mozgatását akadályozzák. Egyes pályákon vannak mozgó falak is, amelyek rögtön kezdéskor "becsukják" a hajót ergo lehetetlenné teszik a mozgást vele. A mozgó falakon egy nyíl jelöli, hogy milyen irányban fognak kezdés után megindulni.

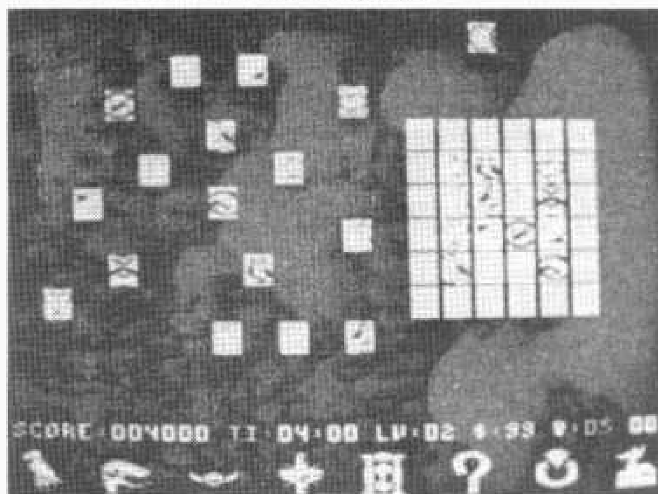
Hullámos: ez "jég", amelyen a bogár csúszik. Ha valamilyen irányból rálépünk egy ilyenre, akkor mindaddig csúszunk rajtuk, amíg egy olyan dominóhoz (vagy üres térhez) nem érkezünk, ami már nem jég. Ez elég kellemetlen dolog tud lenni az arcade-játékban, ahol esetleg a végén lepottyanunk róla...

Márványmintás: Ezekre a dominókra csak egyszer lehet rálépni — miután lemásztunk róluk, azonnal eltűnnek. Ez még nem is volna olyan nagy baj, de a szürke dominókból ezeket le kell szedni (azaz "letaposni") a pálya teljesítéséhez!

Lyukas: ezek "ugródeszkák", amelyekre rálépve, a bogár egy-két dominóval arrébb ugrik. Ráadásul nem is engednek visszamászni...

A szürke dominók miatt a bonyolultabb pályákon már nem árt előre megtervezni a stratégiát. Egyes pályák problémái csak egyetlen módszerrel oldhatóak meg és néha elég sokat kell majd ide-oda utazgatnunk.

De szép fotó! Vajon mi lehet rajta?



ARCADE GAME:

A pályái a lemez első oldalán. A menüpontokat talán nem kell részletezni. A feladat gyakorlatilag itt is ugyanaz, mint a LOGIC GAME-ben, csak egy csomó arcade-effektus sokkal nehezebbé teszi a játékot. (Feltéve, ha — jó szokásunk szerint — nem kapcsoltuk be a játék elején az összes trainert. Ellenkező esetben felesleges ezzel a résszel játszani...)

Elsősorban itt "meghalhatunk": ha a skarabeusszal lemászunk egy dominóról a semmibe, egy életünk elvész (LOGIC-ban nem engedett le róla). Ugyanez történik akkor is, ha a levételre kijelölt dominóról nem mászunk le 1 másodpercen belül: az szépen eltűnik alólunk és zutty!... Tehát újabb nehézség, hogy a dominókat úgy kell leszedni, hogy át tudjunk menekülni róluk egy szomszédosra (az utolsó párnál lehetőleg a hajóra). Tevékenységünket a program most már pontozza is: 100 pont/db az árfolyam a dominópároknál, 20 pont/db a letaposandó szürkéknél.

A SCORE-t növelhetjük a szint végén kapott bonus pontokkal is, de ehhez elsősorban az szükséges, hogy a pályát a megadott időlimit alatt teljesítsük. Ez pályánként változik, az alsó sorban a TI mutatja a kurrens pálya limitjét, a mellette lévő LV pedig a pálya számát jelöli.
Egy pályához elméletileg 5 életet kapunk, amelyet az alsó sorban lévő ankh jel mellett látunk.



Nahát! Pedig csak a 'SPACE'-t nyomkodtam...

Időről-időre egy pénzdarab repül át a képernyőn, amelyet megkaparintva egy teljes dollárral növekszik a készpénzünk. A pénztárcánk állagát a $ jel mellett láthatjuk.
Megszerzett dollárainkat a shopban költhetjük el, ahová a '**SPACE**' megnyomásával léphetünk be (az eredeti játékban csak a pályák teljesítése után lehetett vásárolni). Itt különböző "varázslatokat" vásárolhatunk magunknak, amellyel a következő pályán megkönnyíthetjük a feladatot (miután kiléptünk innen, a következő pálya töltődik be), de itt van lehetőség a játékállás kimentésére is (ennek az eredeti, gyári példánynál még van is valami értelme...). A varázslatokat a sorszámuknak megfelelő számbillentyűvel vásárolhatjuk meg (már amennyiben van rá elég pénzünk). Egyszerre nyolc varázslat lehet nálunk (egyből akár több is), az ezeket szimbolizáló ábrák a képernyő alsó részén láthatóak. Az újonnan vásárolt varázslat a következő szabad helyre kerül és játék közben a sorszámának megfelelő számbillentyűvel lehet bevetni (tehát, ha van mondjuk 4 varázslatunk, akkor a '**3**' billentyű megnyomására balról a harmadik ábrának megfelelő fog aktiválódni). Egyes varázslatok csak bizonyos ideig hatnak — az ilyeneknél a képernyő jobb alsó részén lévő stopper jelzi, hogy még meddig aktívak.
A következő cuccokat vásárolhatjuk:
Sólyom: Ára 2 dollár. Használata után a pályán 30 másodpercig bárhová tudunk "repülni", azaz a bogár nem pottyan le az üres helyeken.
Kígyó: Ára 2 dollár. A kígyó csúnya állat, sziszeg, ide-oda csúszkál és néha vedlik. Hirtelen ennyi jutott eszünkbe róla — az sajnos nem, hogy mit lehet csinálni az alatt a fél perc alatt, amíg aktív...
Karikagyűrű: Ára 4 dollár. Használata után át lehet változtatni valamelyik dominó mintáját a megadottra. Először azt kell kijelölni, hogy milyenre váltson át, azután pedig azt, hogy melyik mintázatú dominókat. Természetesen az **összeset** át fogja változtatni)ha csak egyet váltana át, nem lehetne párt találni neki). Szerencsére ezt a szürke dominókkal is el lehet játszani (például nem rossz ötlet az összes jeget lecserélni ankhra, azaz hajóra).
Kereszt: Ára 3 dollár. Használata után 20 másodpercig az egymáshoz képest átlósan elhelyezkedő dominópárokat is le lehet szedni.
Homokóra: Ára 3 dollár. Megállítja a teljesítésre adott idő telését 60 másodpercre.
Pásztorbot: Ára 6 dollár. Az eredeti példányban csak a szintek teljesítése után juthattunk a shopba. A pásztorbot használatával ugyanez történik, azaz a program teljesítettnek veszi a pályát. A feltört változatban nincs túl sok értelme.
Ékköves gyűrű: Ára 5 dollár. A használatáról annyit tudunk, hogy a következő dominópár levételeig aktív — a továbbiak kb. annyira világosak, mint a kígyónál...
Kutya: Ára 1 dollár. Használatával újrakezdhetjük az aktuális pályát.
Skarabeusz: Ára 7 dollár. Ez nem varázslat: egy plusz életet vásárolunk vele.
Egyszerre mindig csak egy varázslat lehet aktív, az új bevetéséhez meg kell várnunk, míg az utolsó hatása megszűnik.

USER GAME:
A főmenü ezen opcióját választva tudunk új, saját pályákat szerkeszteni (vagy átszerkeszteni). A START USER GAME opcióval tudunk egy általunk definiált pályát lejátszani (már amennyiben a lemezen talál ilyet), a CURRENT LEVEL-lel állíthatjuk be a pálya számát. A szerkesztést az EDIT LEVEL opcióval lehet elkezdeni. A betűbillentyűkkel illetve a számbillentyűkkel 1-5-ig tudjuk a lehetséges kék és szürke dominóknak megfelelő ábrákat a keretben cserélgetni, '**SPACE**'-re üres lesz a keret. A dominót 'tűz' gombbal tesszük le a keret aktuális helyére, lenyomva tartott 'tűz' gombbal rajzolni is tudunk vele (kék dominót le lehet tenni a '**RETURN**'-nel is — ilyenkor "beugratósdi" történik, mert szürke színű dominó lesz belőle). Saját pálya szerkesztésénél ne felejtsünk el legalább egy ankh-jelet ('**A**' billentyű) is letenni, hogy legyen hajó is. Ez lesz az aktuális kezdőpozíció, de ha nem tettünk ilyet a pályára, akkor a bal felső sarok a default (ha ott éppen nincsen semmilyen dominó, akkor a leendő játékosnak kissé nehéz dolga lesz...). Az elkészült pályát 'F3'-mal tudjuk kimenteni, már kész pályát pedig 'F1'-gyel tölthetünk be átszerkesztéshez.

Hát ennyit akkor a Napisten Átkáról. A joystick-gyilkosok ugyan nem nagyon fogják élvezni, mindenesetre érdemes megnézniük, mert egy nagyon jól prezentált játék. A grafika ugyan a játékkategóriából adódóan nem túl látványos, de azért kellemes. Az intro zenéje sem rossz, de a játék alatt szóló zene igazán nagyszerűen sikerült. Ha a trainereket kifelejtjük belőle, akkor elég jól el lehet szórakozni a **RA**-val. Kikapcsolódásképpen jó lesz a sok lövöldözős és verekedős játék között egy cseppnyi felüdülés az agynak. (**Vagy stílszerűbben: RAMszesz — CoVboy**)

Bonus! Bonus! Bonus! Bonus! Bonus! Bonus! Bonus! Bonus!

Az ez évi előfizetés meghirdetésekor elejtettünk néhány megjegyzést arról, hogy az előfizetőink között kisorsolunk 10 bonust a mesés/mágikus/stb. CoV Évkönyvből. Mivel megtréfáltatok bennünket és legalább kétszer annyian fizettetek elő a CoV-ra, mint ahogy vártuk, úgy dukál, hogy a bonust mi is a duplájára emeljük. A következő előfizetőink tehát ingyen kapják a CoV Évkönyvet:

Adámy János, Monorierdő
Bán Viktor, Budapest
Branyiczky Gábor, Budapest
Csonka Gábor, Veszprém
Gajdosi Jenő, Pápa
Horváth József, Budapest
Kertész Zsolt, Csömör
Kovács Attila, Békéscsaba
Kovács Sándor, Békéscsaba
Labadi Zoltán, Nagymágocs
Márton János, Budapest
Nagy Ferenc, Budapest
Orbán Zoltán, Derecske
Piller Dávid, Budaörs
Sáfrány Balázs, Kaposvár
Szula István, Budapest
Takács Imre, Kazincbarcika
Tóth János, Körmend
Tóth Sándor, Debrecen
Varga Tamás, Nyíregyháza

... és természetesen +1 jár az első előfizetőnek is, aki nem más, mint **Király Péter**, Szigetszentmiklósról.

Castle Master

A szokványos/sablonos/unalmas (megfelelő aláhúzandó/bekarikázandó/stb.) bevezető helyett most álljon itt egy fejezet a Jelenések Könyvéből:"... *és midőn a tizenharmadik napon az Úr veretes sörnyitóját keresé és midőn seholsem találá, igen háklis hangulatba került vala. Lepillanta népére és számos csúf, evilági hívság (ROBOCOP, MIDNIGHT RESISTANCE, SLY SPY, stb.) élvezetébe merülve látá őket. Ettől még nagyobb méregbe gurula és megteremté az* **Incentive**-*et, majd az földre bocsátá általa az DRILLER-t. Ezen az nagy sokaság igen elcsodálkoza. Ezután az földre bocsátá az DARK SIDE-ot, melytől az sokaság orra lekonyula és nagy számú rút kinyilatkoztatást tészen. Mivel már egészen belejött vala az dologba — überelvén még saját magát is —, lebocsátá az földre az TOTAL ECLIPSE-et. Az nagy sokaságnak ez már igen-igen sok vala és ég felé emelvén az kezét kérdezé:*"**Figyelj, bácsi, nem hagynád már abba?**" *Kedves vala az Úrnak az Ő szolgáinak hangja és meghallgatá őket: beolvasztá az* **Incentive**-*et az* **Domark**-*ba. Aztán persze folytatá, ahol abbahagyá és lebocsátá az földre — +1 ráadásként — az CASTLE MASTER-t is. Erre az sokaságnak már végképp tele vala és számos kőtáblát írának az napkeleti bölcseknek (sic!), hogy most már Kale vala és egyébként is mikor lesz már leírás róla?! Említett személyek pusztába vonulának az nép kívánsága elől és ott elmélkedének az kusza világ ügyes-bajos dolgain. Midőn rádöbbenének, hogy az pusztában nem lelének egyetlen konnektort sem, visszatérnek övéik közé és ilyetén kinyilatkozást tésznek:*"**Drága feleim! Jó hírt hozunk! Megszületett! Megszületett...!**" *— aztán hozzátevék azt is:*"... **a jó életbe!**" *Midőn az sokaság köréjük seregle, abbahagyák az kurzív szedést és eképp folytaták...*"



△ ***Hát hiába: a rácson túl más a világ!***

Kerettörténetnek annyi, hogy egy unatkozó sárkány elrabolja a testvérünket, akit meg kell találnunk az *Örökkévalóság Kastély*ában. A kastély tele van a sárkányt szolgáló szellemekkel (1 tele=20 db), akiket előbb ki kell nyirnunk ahhoz, hogy magát a sárkányt is átadhassuk a kastély névadójának. Néhány (10 db) zárt ajtót is találunk, amelyeket a hozzájuk tartozó kulccsal nyithatunk ki, de ezek természetesen el vannak rejtve). A játék elején ki kell választanunk, hogy milyen nyelven akarjuk a játék üzeneteit olvasgatni, valamint hogy herceget vagy hercegnőt akarunk-e irányítani. (**Hormonzavarosok hátrányban... — CoVboy**) Nem mindegy melyikkel vagyunk, mert a hercegnőnek néhány plusz nehézsége is lesz a feladatban. A képernyő alsó részén a súlyzó mutatja erőnlétünket (a kaják felvételével és két varázsszerrel növelhető, max. 6 súlyig — egyébként folyamatosan csökken, főleg akkor, ha magasabb helyről pottyanunk le); alatta látható, hogy hány zárt ajtó kulcsát gyűjtöttük idáig össze; a zöld folyadékban mászkáló karika mutatja, hogy milyen erős a kastélyban a szellemek hatalma (gyakorlatilag időlimitet jelent, hogy ne bámészkodjon tétlenül a t. játékos); végül a jobb alsó sarokban látható az üzenetsor, ahol az aktuális helyszín neve látható, illetve tárgy felvétele esetén a tárgy neve (ha a lépcsőházban járunk, akkor szeretett testvérünk itt elénekli nekünk a Beatles "Help!" c. számának utolsó sorait...). Jöhetnek a kezelőbillentyűk:

A mozgás a '**Z**'/'**X**'/'↑'/'=' billentyűkkel lehetséges ('**U**'-val 180°-ot fordulhatunk), a nézőpontot a '**P**'/'**L**' billentyűkkel állíthatjuk fel/le ('**F**'-re visszaáll egyenesbe). A lépés nagyságát a '**W**' (WALK, azaz séta) és '**R**' (RUN, azaz run) állíthatjuk, a legkisebb lépést a '**C**' (CRAWL, azaz mászás négykézlábon) eredményezi — ez utóbbi választása után tudunk bemászni olyan helyekre, ahova állva nem lehetne. '**SHIFT**'-tel lőhetünk a célkereszt által mutatott helyre, a '**SPACE**' megnyomása után a mozgatóbillentyűkkel a célkeresztet irányíthatjuk a megadott helyre (a '+'-szal ki is kapcsolhatjuk). Az '**A**' billentyű az akció-billentyű, ezzel lehet azokat a tárgyakat felvenni, használni, "működtetni", feliratokat elolvasni, amire a kurzor mutat. Az '**I**' billentyűre megjelenik az input/output-menü, ahol a kiválasztott adathordozóra tölthetünk/menthetünk játékállást, valamint itt látható az is, hogy hány kulcsot gyűjtöttünk össze idáig (KEYS COLLECTED), hány szellemet nyirtunk ki (SPIRITS DESTROYED), milyen az erőnlétünk (MIGHTY/STRONG/HERCULEAN) és hány pontunk van (a játék végére 5.000.000 körül lesz). Hát úgy hirtelen ennyit tudtunk elhadarni nyitásnak. Most akkor a teendőkkel is foglalkozunk egy csöppet (úgyis az az érdekes):

▽ ***"Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel!"***



Wilderness

Induláskor a vadonban (*Wilderness*) vagyunk és vigyázó tekintetünket egy hatalmas kastély képe tölti be. Rendkívül hívogatónak tűnik, de ez azért még nem akadályoz meg bennünket abban, hogy terepszemlét tartsunk a környéken. A kastélyt körbejárva először egy sziklára lelünk, amely valószínűleg habszivacsból készülhetett: ha a bátor kalandor nekiballag, akkor félrecsúszik és egy lyuk tűnik fel alatta. Ez később majd useful lesz, de most még ne foglalkozzunk vele, hanem folytassuk a felfedező körutat. Kolumbusz Amerikát talált — nekünk csak egy házikó jut, amely az Ismeretlen Varázsló tulajdonát képezi (*Wizard's Hut*). Természetesen zárva van, szóval a koszorúzás elmarad. A falán viszont találunk egy táblát, amelyen mindenki őszinte rémületére a következő versike olvasható (vagy valami hasonló):

"Egy pontos lövés a jó lovagnak,
Manapság már meg sem kottyan,
És ettől a felvonóhíd,
Nagy hirtelen földre pottyan."

Ez a használati utasítás a várba való bejutáshoz, bár aki már játszott **Incentive**-játékkal, az valószínűleg rögtön úgy kezdte az egész dolgot, hogy versikék olvasgatása nélkül is beledurrantott egyet a felvonóhíd mellett lévő tömbbe. Mire az szépen ki is nyílt... Természetesen a megfontolt játékos nem áll a lezuhanó híd alá (mert az úgy fejbekólintja, hogy ott is marad), azonkívül nem szédeleg bele a várárokba sem (mert a GLUG-GLUG-GLUG felirat még fonetikusan sem emlékeztet a CONGRATULATIONS-ra)...

Courtyard

A várudvaron egy csomó épület található, de a legszembeszőkőbb mindenképpen a tér közepén emelkedő zászlórúd. A tetején — teljesen meglepő módon — egy zászló lebeg büszkén. Ebbe természetesen szintén belelövünk egyet. A villogás azonnal arra figyelmeztet bennünket, hogy valamilyen szellem (denevér) került elő az alvilág sötét bugyraiból (ott lebeg a zászló felett), szóval az is kap egy lövést a nyakába. Az elsővel meg is volnánk.

Az udvar túloldalán egy kút várja, hogy az ide látogatók szomjukat oltsák belőle. Oltogatni most nem fogunk, ellenben az 'A' billentyű buzgó nyomogatására hozzánk kerül az első kulcs, ami a varázsló kunyhójának (*Wizard's Hut*) ajtaját nyitja. A kút nyílására lépve lepottyannánk az egyik pincébe (*Cavern*), de ez egyelőre még nem kívánatos (nem tudnánk kijutni belőle), tehát a kulcs felvételénél vigyázzunk.

Smithy
A kovácsműhely ajtaja a várfal felől nyílik. A berendezés valóban megkapó, különösen az északi falnál lévő polc, mert ezen egy adag kaja hever. Valamelyik huncut fickó rágógumi helyett egy kincset ragasztott a polc másik oldalára: étkezés után tehát guggoljunk le ('**C**') és másszunk be a polc alá, mert a kincsnek a mi tarsolyunkban a helye ('**A**').

Lobby
Ide belépve rögtön villogás fogad bennünket, ergo valahol egy szellem kóricál errefelé (az asztal mellett áll). Miután annak a rendje és módja szerint lelőttük, elolvashatjuk a déli falon lévő versikét. Ez most szerencsére csak két sor és még az sem rímel (szóval megmenekültök egy újabb szabadfordítástól):

"Amikor nem érzed a betegséget,
Gondolj a folyékony kincsre"

Miután mindenki egy jó nagyot gondolt rá, felteheti a kérdést, hogy *"Na és ha már gondoltam?"* Aztán megnézheti mi van az asztalon: egy kulcs heverészik rajta, ami boldogan velünk jön a várlátogatásra. Ez a lépcsőházból (*Stairwell*) errefelé nyíló ajtó kulcsa, szóval nem kell különösebben messzire vinnünk ahhoz, hogy használni tudjuk: a kelet felé levő zárt ajtó barátságtalanul azt mondogatja nekünk, hogy jobb lesz, ha békénhagyjuk, mert ő most LOCKED... volt, amíg ki nem nyitottuk a kulccsal.

Kitchen
Itt mindenekelőtt egy újabb szellemmel fogunk elbánni, ami (aki?) az asztal alatt heverészik. Utána lakmározhatunk: az asztalon két személyre terítettek. A keleti falon lévő kandallóban vidáman rotyog egy bogrács, ami ugyan nem tartalmaz ehető dolgot, viszont nagyon dekoratív. Annyira, hogy később itt majd egy átjáró is nyílik...
A nagyterembe vezető folyosó (*Passage*) berendezése két fehér "valamiből" áll. A felvételi próbálkozás egy vidám "AAARGGGGHHHHH!" kiáltást csal főhősünk szájára, amiből arra lehet következtetni, hogy ezek a fáklyák akarnak lenni. A fáklyát pedig jobb ne fogdosni a világító oldalán, mert az kissé meleg...

▽ ***A nagyterem kihaltnak tűnik***



Great Hall
A nagyterem a középkori kastélyok legvidámabb helyszínei közé tartozott: itt beszélték meg a bátor lovagok két icce bor között, hogy hol kólintják legközelebb fejbe egymást valamilyen súlyos buzogánnyal. Ez most hozzávetőlegesen üres — eltekintve a pult előtt álló szellemtől, amelyet nem felejtünk el most már végleg átküldeni a másvilágra. A terem keleti falát egy hatalmas kandalló uralja. Ide húzódnak be a hosszú téli estéken a fázós típusú lovagok, hogy két vérfagyasztó viadal szünetében keresztrejtvényfejtéssel vagy meleg alsóneműk kötögetésével üssék agyon az időt. Az egyikük valószínűleg gondolt az utókorra és nagyszerű élettapasztalatait az alábbi igencsak rejtélyes kétsorosban örökítette meg a kandalló belső részének falán:

"A teljes erő ügyessé tészen,
Mellyel utadon végigmészen"

Miután megállapítottuk, hogy jobb lett volna, ha a t. szerző elől eldugják az íróeszközöket, odamehetünk a terem déli fala előtt húzódó pulthoz, amelynek a bal oldalán újabb adag étel várja, hogy elnyeljük. Ezután folytathatjuk az utat a fürdőház (*Hot Baths*) felé vezető folyosón.

Hot Baths
Bizonyára senkit sem lep meg, hogy a fürdőben is egy szellem fogad bennünket a középen lebegő denevér képében. Miután lelőttük, sétáljunk oda a medence szélén emelkedő bódéhoz. Egy hatalmas kapcsoló van rajta, amellyel leengedhetjük a medencében lévő vizet. Előtűnik a medencébe vezető lépcső... (Ez már ismerős volt a **DRILLER**-ből.) A medence túloldalán lévő ajtón keresztül tudunk majd lejutni a *Cavern 4*-be. A terem túloldalán lévő ajtón viszont most visszamegyünk a várudvarra.

Wizard's Hut
A varázsló kunyhójának kulcsát már megtaláltuk a kút káváján, kimehetünk a várból és rövid nyitogatási procedúra után bekukkanthatunk. Az asztalon itt is egy adag élelmet találunk, amelynek elfogyasztása után észrevehetjük, hogy az asztalfőn álló szék és az asztal között pont annyi hely van, amelyen elférünk. Másszunk fel tehát a székre és onnan az asztalra, majd forduljunk meg. Nicsak, nicsak! Kis huncut **Incentive**-varázsló! Eldugott valamit a szék támlájára! Miután felvettük, kiderül róla, hogy az istállóba (*Stables*) vezető ajtó kulcsa...
A többi helyszínen a talaj mindenütt egyszínű — itt viszont van rajta egy rózsaszín téglalap... A szőnyeg természetesen rögtön felkeltette az érdeklődésünket, de hiába nyomkodtuk az '**A**' billentyűt, nem történt semmi. Később arra sikerült rájönnünk, hogy elég nehéz úgy elhúzni egy szőnyeget, hogy közben rajta állunk... Tehát a szőnyeget el lehet húzni, de csak akkor, ha legalább két lépésnyire vagyunk tőle. Egy lejárat tárul fel alatta, amelyen lejutunk a *kazamatákba*...

Cavern 1
Természetesen itt is egy szellem fogad bennünket, ami most kivételesen a levegőben lóg (csak az alja látszik a lepottyanás után). Egyébként az összes többi pincében itt lesz a szellem. Miután lelőttük vegyük fel a falnál lévő kék butykost. Ez egy "újraélesztő gyógyszer" (*A Potion for Revitalisation*), ami visszaállítja az erőnket arra a maximumra, amit az eddig elfogyasztott kajákból sikerült összegyűjtenünk. A kijárat a kazamatákat összekötő folyosóra a lépcső mögött van. A lépcső csak egyirányú, a másik oldalról már nem tudunk visszajönni, szóval még maradjunk egy percet: a jobb oldali sarokban (az ajtóval szembefordulva) van valami kis érdekesség a számunkra... Némi programhibából kifolyólag nem minden helyről látszik és egyébként is nagyon kicsi — de azért ott van! A *King's Solar* kulcsa.

Stairwell
Az előbbi helyszínről kivezető ajtón keresztül a pincéket összekötő folyosóra jutunk. A kijárat a lépcsőházból nyílik (ld. térkép), amelynek a földszinti részén egy bezárt ajtó fogadna — viszont örömmel konstatáljuk, hogy a *Lobby* felé vezető kijáratot az imént már előrelátóan szélesre tártuk.
Egyébként a kazamatákban elsőre kissé szokatlan lesz, hogy ott, ahol a lépcsőház felé kellene befordulnunk, először nem látjuk a fordulót, mert az ajtón áthaladva túl nagyot lépünk (újabb huncutság a játék íróitól...) — tehát előbb meg kell fordulnunk, hogy befordulhassunk. Így leírva elmésen hangzik, de így van. (A további pincékből is a lépcsőház felé kell kijutnunk. Az alábbiakban ezt már nem írogatjuk le, mert a térképpel mindenki könnyen visszatalál oda. Ha mégsem, akkor küldjük a Bádog-joystickot...) A lépcsőházban az emeletre vezető második lépcső alsó részén egyébként egy újabb kincs várja, hogy pontjaink számát gyarapítsa.

Hospital
Miután az alagsorból felmásztunk a lépcsőkön és egyenesen továbbhaladunk, a folyosón keresztül a betegszobába (*Hospital*) jutunk. A plafonon már megint egy kísértet jógázik egy denevér képében — ez már a hetedik áldozatunk lesz. Néhány ágy hívogat bennünket, hogy átaludjuk a játék (és a leírás) okozta szörnyűségeket, de a vérmes kalandor inkább elmerül a falon lévő írás tanulmányozásában:

"Amikor az arcom lecsapoltad,
Tátott szájjal hívogatlak lefelé"

Kissé szörnyen fordítottuk, de a célzás valószínűleg a *Hot Baths*-ben lévő lejáratra utal. (Egyébként az a jó az ilyen elmés tippekkel ellátott kalandjátékokban, hogy mire az ember végre kitalálja mit jelent a segítség, már régen megcsinálta azt, amire utal.) (**Vagy mondjuk ki se találja az életben... — CoVboy**))

Cavern 2
Ezután kiugrunk sétálni a vár köré. Most megyünk ahhoz a sziklához, amit a kezdeti terepszemlénél találtunk. Ha a sziklának nekimegyünk, elmozdul a helyéről és egy újabb pincelejárat tárul fel előttünk. Próbáljunk valahogy úgy lépni, hogy belepottyanjunk. A pince berendezése hasonló az előbbihez, itt is egy szellem lebeg a magasban (emlékét megőrizzük...).

A sarokban most megint egy kulcsra fogunk bukkanni, bár ez egy kicsit szembeszökőbb, mint az előbbi: egy nagy ládában vár bennünket. Ez a kincsesláda kulcsa (*Key for Treasure Chest*).

Cavern 3

Már volt szó róla, hogy a várudvaron lévő kút is egy pincelejáratot rejt. Ha leguggolunk és bemászunk a tető alá, sikeresen lepottyanhatunk. A légtérben ismét egy szellem vil- logtatja a szobát, a kipucolása után pedig begyűjthetünk egy újabb kulcsot a falnál álló ládából.

Cavern 4

Ide abból a medencéből juthatunk le, amelyből a *Hot Baths*-ben leengedtük a vizet. A lépcső azért van, hogy azon sétáljunk le a medencébe — bár aki akar, az ugorhat fejest is a betonba (gyanúnk, hogy kemény lesz és megcsappan tőle egy kicsit az energiája).

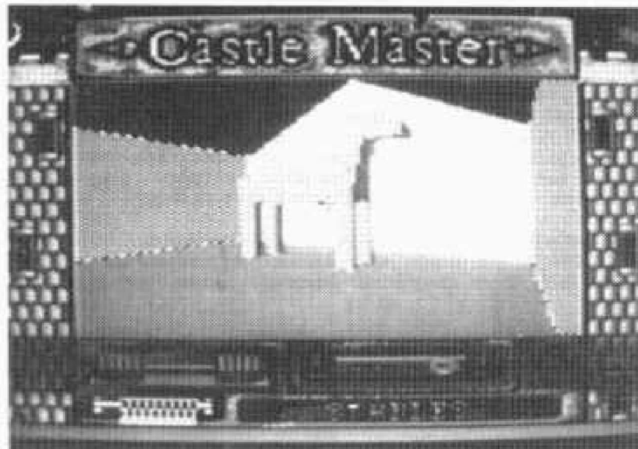
Odalent a szokásos szellem a levegőben, a földön pedig egy adag élelmiszer. Miután a szereposztás szerint lelőttük/felvettük őket, másszunk fel a kijárat felé vezető lépcső tetejére, de vigyázzunk, nehogy lepottyanjunk a másik oldalon! A szoba ugyan látszólag már üres — ellenben ha a lépcső tetején jobbra fordulunk és felnézünk, az oldalfal és a mennyezet találkozásánál egy kis maszatot pillantunk meg. Ezt a maszatot úgy hívják, hogy *Key to Spirit's Abode* (jó játék volt megtalálni...). Mielőtt megpróbálnánk lepiszkálni, mindenképpen mentsünk állást, mert szinte biztos, hogy közben le fogunk esni a lépcsőről és a másik oldalról nem tudunk visszamászni rá. Ahhoz, hogy elérjük, közvetlenül a fal mellé kell állnunk, a nézőpontot a legmagasabbra állítani és addig forogni körbe, míg az '**A**' billentyű nyomkodása nem hoz valami effektust...

Larder

Ide a konyhából (*Kitchen*) vezet az út: csak sétáljunk be egyenesen a kandallóban lógó bogrács és edény között és már benn is vagyunk! A polcokon egy csomó kaját találunk, amiből természetesen hatalmas lakmározást csapunk.

Stables

A varázsló házában talált kulccsal nyitható az istálló ajtaja. A hátsó részen egy ló álldogál, ami valószínűleg nagyon elszomorodna, ha meglátná magát egy tükörben... Persze mindjárt szebbnek tűnik, amint bemászunk alá és a hasán megpillantunk valamit — a *High Ledge* kulcsát. (**Nem erre a látványra számítottam, amikor egy ló hasa alatt guggolok és felfelé bámulok... — CoVboy**)



△ ***Laddies and gentlymen! Íme a freescape ló!***

A kilencedik kulcs megszerzése nagyon humoros dolog lesz. Kinunkban jöttünk rá véletlenül, hogy hol van: amikor már végképp nem találtuk sehol a *Junk Room* kulcsát, azzal szórakoztunk, hogy hogyan tudjuk kiirtani a derék főszereplőt. Felmerült az elmés kérdés, hogy eltűnik-e a lábunk alól a felvonóhíd, ha rajta állunk. És lőn csoda: ugyanúgy logikus volt a dolog, mint a szőnyeggel — nem tűnt el... A teendő tehát a következő: álljunk körülbelül a felvonóhíd közepére, forduljunk meg és lőjünk bele abba a tömbbe, amivel kinyitottuk. Hopplá! A játék hirtelen átmegy FIGHTER BOMBER-be: rövid zuhanótámadás után viszonylag épségben landolunk a kápolna (*Chapel*) tetején. Előttünk pedig ott mosolyog az a bizonyos keresett kulcs... A felvétele után nyugodtan letolathatunk a tetőről: pontosan a kápolna bejárata előtt landolunk és most úgyis éppen oda tartunk.

Chapel

Ájtatoskádásra nem túl sok idő van, egyéb célszerű dolog meg itt nem nagyon kínálkozik — azon kívül persze, hogy a bal hátsó pulpitus másik oldalán található a lejárat a *Cavern 5*-be. Itt lelőhetjük a szokásos szellemet és felvehetjük a *Sárkánybarlang* (*Dragon's Lair*) kulcsát. Már megvan mind a 10 kulcsunk itt az ideje, hogy a lépcsőházból felkukkantsunk az emeleti részre is.

Library

A könyvtár azon a folyosón keresztül közelíthető meg, ami a lépcsőházból az első emeletre vezető kerengőről nyílik. A falon ismét egy rövid versike várja, hogy áldozatul essen fordítási próbálkozásainknak:

"A mennyország pöttyös szeme,
Egyszer mindenen átpillant"

Ismét minden világos... (**Helyes! A barnát nem szeretem — CoVboy**) A könyvtár tulajdonosa nem kimondottan sok pénzt fektetett irodalmi alkotások beszerzésébe: mindössze három darab árválkodik a polcon. Ezeknek is csak a kétharmada tartalmaz betűket — a felső polcon lévőt megmozdítva ugyanis egy ötletes nyitószerkezetet aktiválunk: megjelenik egy ajtó, amely a Sárkány kincseskamrájába (*Dragon's Hoard*) vezet.

Dragon's Hoard

A szoba közepén egy hatalmas láda áll, amelynek tetejét valamelyik kulcsunk majd szépen kinyitja. A ládából 12 alkalommal tudunk kincset kilapátolni. Más dolgunk itt nincsen, visszamehetünk a lépcsőházi kerengőre, amelynek a másik sarkából az ácsokhoz jutunk be.

Carpenters

Rögtön egy szellem kiirtásával kezdjük itteni áldásos tevékenységünket (amikor belépünk, az asztal sarka alatt látszik egy darabja). A polcon egy érdekes kalapács hever, de úgy látszik, az ácsok megtudták, hogy kissé lopós népek járnak errefelé: odaszögezték a polchoz... Ellenben a felső polcon lévő kajával elfelejtettek így tenni (székre felmászva tudjuk elérni).

Store

A raktár ugyan nem sok mindent tartalmaz, viszont van egy igen egészséges dolog a közepén álló asztalon: *Potion for Strength* névre hallgat a drága és egy hatalmas butykosra hasonlít. Itt feltölthetjük maximumra az energiánkat (6 súly), csak folyamatosan nyomkodni kell az akciógombot. A falon egy újabb öntudatlan kétsoros vár megfejtésre:

"Az Úr szavának a helye,
Igazán érthető... (Hehe.)."
(Jajj! — CoVboy)

Az út a másik ajtón keresztül egy folyosóra nyílik, amely a lovagterem felső részén futó kerengőre vezet. A másik oldalon lévő kijárathoz vezető utat egy kőtömb zárja el, amely alatt guggolva ugyan át lehet sétálni, de csak akkor ha a herceget irányítjuk — a hercegnő nem fér át alatta! Egyébként vele is játszható a játék, csak egy emelettel feljebbről lepottyanva tudjuk felfedezni az itteni helyeket.

Ballroom

A labdaházban a pálya felett lebegve annak a tudatlan lovagnak a szelleme fogad bennünket, aki a legutolsó meccsen a bírót alakította és a zöld-fehér csíkos páncélban versenyző csapat góljait elfelejtette megadni és a berepülő buzogányok elől is elfelejtett elugrani... Segítsük át most már végleg az örök labdászmezőkre, majd nyissuk ki az ellenkező oldalon lévő ajtót (valamelyik kulcsunk csak jó lesz bele...).

Guards Room

Az őrszobához őrt nem mellékeltek, viszont az utolsó váltás egy egészen érdekes itókát tartalmazó üvegcsét felejtett az asztalon: a neve szerint elfogyasztásával sziklautazási (?!) képességet nyertünk (*Potion of Rock Travel*). A hangzatos név azt takarja, hogy miután felvedeltük, nem kell "ajtózni".

Spirit's Abode

A nevéről ki lehet találni, hogy ez milyen kellemes hely lehet. Nemcsak egy, hanem rögtön három szellem is vár bennünket! Az összes fajta képviselteti magát: van szabványszellem, denevér és egér is. Miután lelövöldöztük az összeset, újabb löncsölés következik: a polcon egy hamburger várja, hogy elnyeljük. Közben kiolvashatjuk az irodalmárok falra szegezett röplapját:

"Would a sore throat from Greece,
Free an emperor from Rome,
When one is born every minute."

(Ezt mindenki lefordíthatja magánszorgalomból — csak az nem világos, hogy ennek mi köze a játékhoz?!)

Ezt az emeletet most már teljesen bejártuk. Nincs más hátra, mint visszasétálni a lépcsőházba és elkezdeni a második szint felfedezését. (Ha szükséges, a *Store*-ban ismét tuningolhatjuk az erőt).

Barracks

Egy denevér hintázik a mennyezeten, míg fejbe nem kólintjuk. A fal előtt megtorpanva újabb versikével leszünk gazdagabbak:

"A tetű gyorsabban mászik,
A vakond mélyebbre mászik,
De azért egy csiga nagyon jól mászik."

Aha. Hát ez egy igen nagy okosság. A szoba végében két ajtót találunk. A zárt ajtó a vár mellvédjére (*High Ledge*) vezet, de itt mindössze egy újabb versike fogad bennünket:

"Hogy megjelenhess a nagy ceremónián,
Fordítsd ki a kart és a sarokvasat" (mármint az ajtón)

— szóval akár ki sem kell mennünk, mert a kétsorostól netán gyenge rosszullét fog el, aztán a röpke szédüléttől lepottyanunk a mélybe...

A labdaszoba felső részén körbefutó folyosón felvehetünk ismét egy adag élelmet — de hopplá! Hová lett a másik oldalról az ajtó?! Majd mindjárt megjelenik, csak elég közel kell menni hozzá...

A lépcsőházba érkezve vigyázzunk, mert a sárkány szobájához vezető ajtóhoz előbb egy nagyon vékony résznek kell pontosan a közepén áthaladnunk. Érdemes tehát guggolva és közvetlenül magunk elé nézve manővereznünk — különben lepottyanunk az egy szinttel lejjebb lévő pallóra és mehetünk egy felesleges plusz kört. Ez az ajtó csak akkor nyílik ki, ha az összes szellemet kiirtottuk és megvan ehhez is a kulcsunk. A szoba közepén látható Főfőrondasága személyesen, szóval durr a szeme közé (jó sokat)! Miután elpusztult, bemehetünk a *Magister*-be a mögötte lévő ajtón. A testvérünk cellájához vezető utat még elzárja egy kisebb fal, de valószínűleg már senkinek sem okoz különösebb problémát, hogy kitalálja: a két végében lévő kapcsolót kell aktiválni ahhoz, hogy a fallal együtt eltűnjenek. Ha nálunk van mind a 10 kulcs, akkor az ajtón levő zárat elforgatva ez az utolsó ajtó is feltárul és következik a grandiózus endsequence: ez annyiból áll, hogy megnézhetünk még egy pár szobát a kifelé vezető útból és az üzenetsorban megjelenik a YOU DID IT! felirat, valamint az elért pontszám. Szép, ugye?! Hát ez jár annak, aki végigjátszotta a **CASTLE MASTER**-t?! Normális ember arra számítana, hogy valami szép zárókép tárul elé, amelyen a bátor herceg és az átélt izgalmaktól pihegő hercegnő (vagy fordítva) hatalmas kincshegy közepén üldögélnek és boldogan számlálják az elért pontszámot — de még egy nyomorult "CONGRATULATIONS..."-re sem tellett a készítőknek...

Corridor

A szoba berendezése két ajtóból és egy asztalból áll (az előbbiek zárva vannak, az utóbbinál ez nehezen elképzelhető...). A bal oldali ajtó a király ágyasházába (*King's Solar*) vezet, ahol mindössze egy egér képében megjelenő szellemet kell kiirtanunk és már jöhetünk is vissza.

Junk Room

A célkereszt pont belépés után rögtön egy szellemen állapodik meg, szóval azonnal lőhetünk is. A szoba bal oldalán három polc és egy szék sorakozik — a polc tetején természetesen megint egy adag kaja van, amit ismét a székről lehet elérni. Úgy tűnik, a szoba zsákutca. Az **Incentive**-játékokon megedződött kalandor viszont már régóta nem hisz a szemének és megnézi közelebbről is a jobb oldalon lévő szekrényt. Na tessék! Egy bejárat ásítozik mögötte...

Magister

A középen álló szellem különleges kitüntetésben részesül: őt nyírjuk ki huszadiknak, vagyis ez az utolsó.

A sárkányhoz ugyan ebből a szobából is vezet út, viszont van egy apró kis bökkenő: innen nem tudunk odamenni, mert a szoba részeit falak választják el egymástól. Vissza kell tehát mennünk a lépcsőházig és a kerengőről nyíló másik ajtón keresztül kell beballagnunk a nagyszerű végjáték nyitányához...

▽ ***Ejnye, de csúnya vagy!***

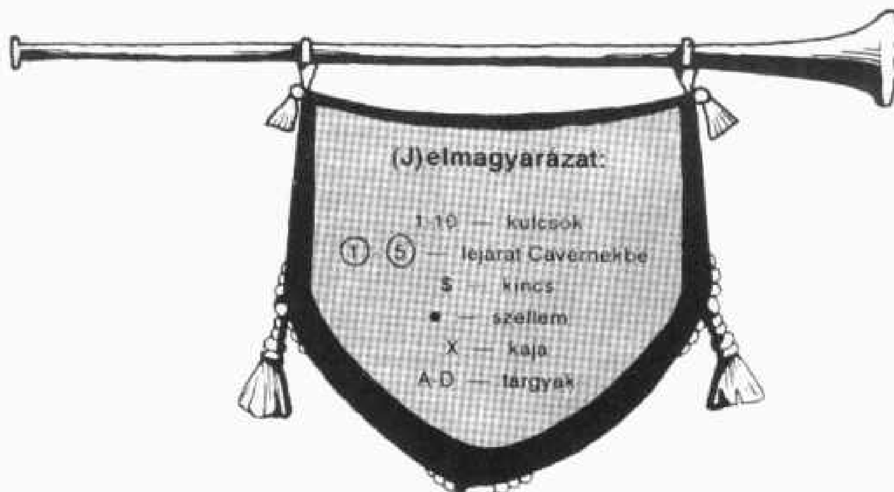


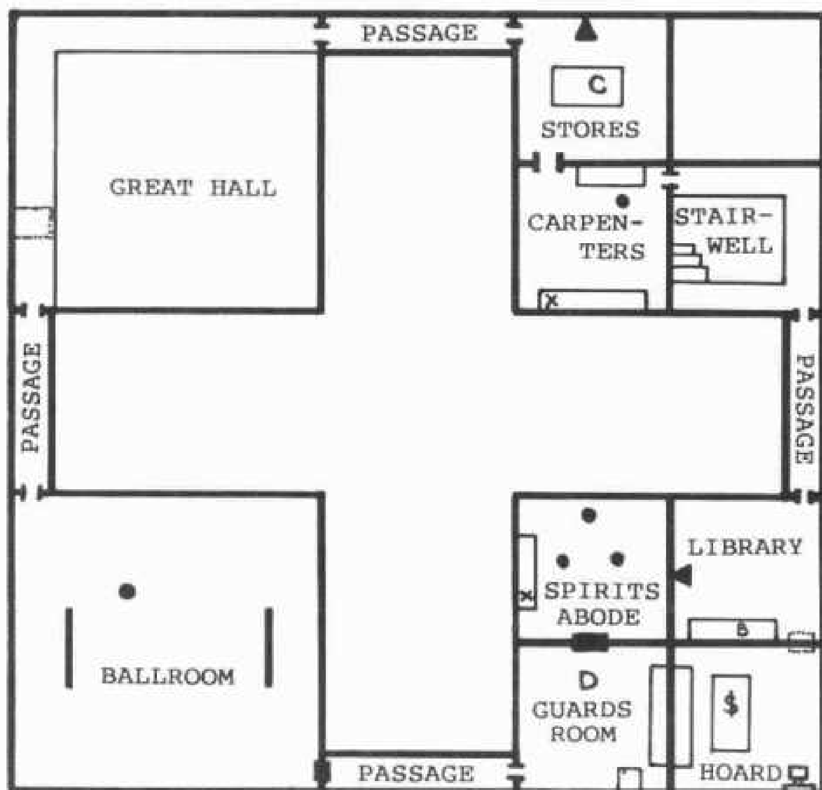
A játékot csak 64-en játszottuk végig, mert momentán nem értünk rá: elmélyedtünk a lovagkor kutatásában és el kellett mennünk elolvasni *Stephen Leacock*:"Ghenti Guidó, a Csapfúró" c. novelláját. Egyébként az vesse ránk az első követ, aki ezek után hajlandó lett volna még az Amigás **CASTLE MASTER**-en is végigszenvedni magát! A játékot nem nagyon akarjuk méltatni — azt majd mindenki lesz szíves maga... A grafika gyakorlatilag megegyezik az eddig megszokottal, eltekintve attól, hogy most már sprite-okat is hajlandók voltak használni és a hátterek is "színesebbek" lettek. Az aláfestő zene viszont — a bátyuskákhoz képest — elég borzalmas, inkább egy harmadosztályú mászkálós játékot idéz. A 64-es verziónak — akárcsak a többi **Incentive**-stuffnak — kazettás változata is van.

Míg el nem felejtjük: köszönet **László Gábor**nak, Zalaegerszegről, aki egy jó kis térképpel járult hozzá ehhez a leíráshoz.

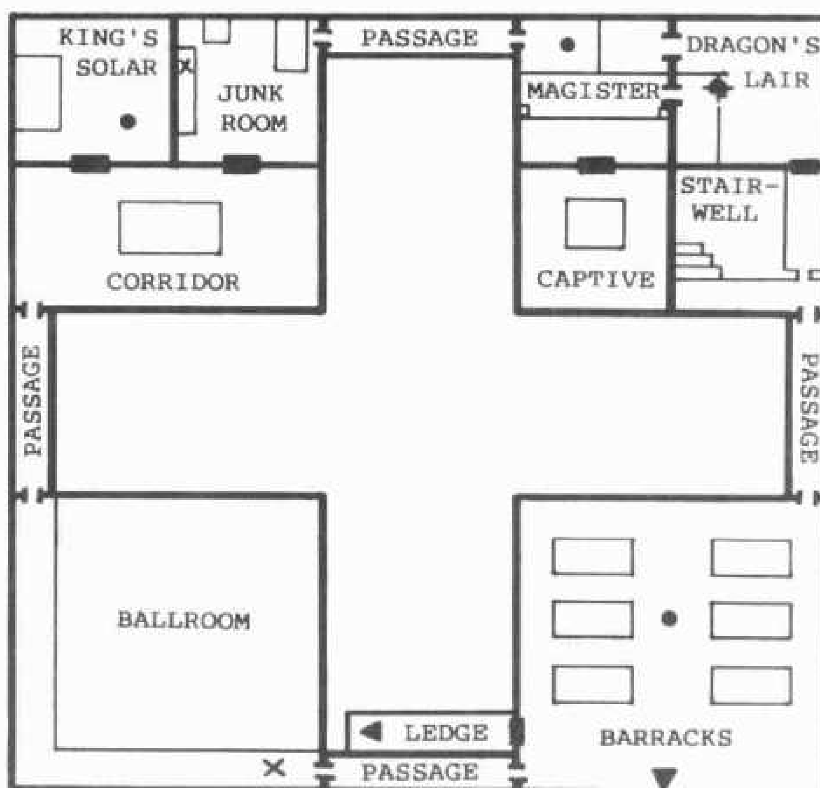
Ja, majdnem kimaradt az epilógus! Természetesen a Jelenések Könyvéből:"... *és midőn az sokaság meghallgatá az hosszas kinyilatkoztatást, elbiggyeszté ajkát. Fügét mutatának az magasságos ég felé, majd megtérvén házaikba napszálltáig boldogan formattálák/törlék adathordozóikat...*"

Ámen.

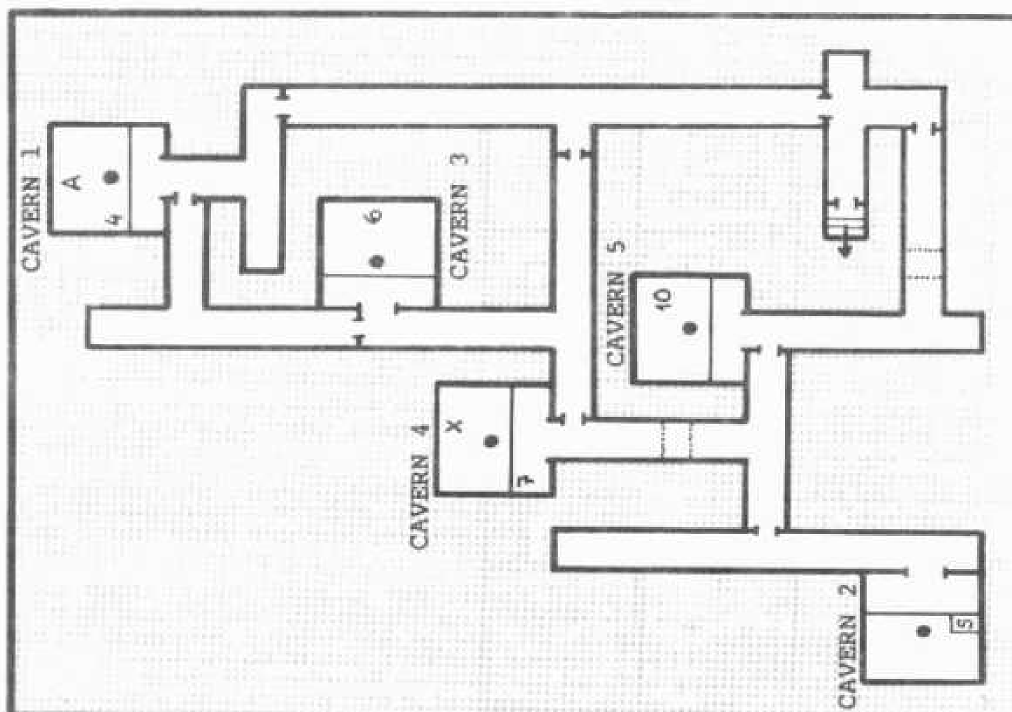




II. emelet



I. emelet



Catacombs

PASSAGE
LARDER
KITCHEN
GREAT HALL
2
STAIR-WELL
SMITHY
PASSAGE
9
PASSAGE
8 STABLES
CHAPEL
COURTYARD
HOSPITAL
HOT BATHS

Földszint

Powermonger

Ha az igen szimpatikus "Kecskebéka" (**Bullfrog**) nevet viselő francia programozócsoport falinaptárához igazodunk, akkor most kb. **POPULOUS** után 2-ben járunk. A csoport nevét méltán tette világhírűvé a nagyszerű stratégiai játék — talán ennek köszönhető, hogy a **PROMISED LANDS** (új pályák a **POPULOUS**-hoz) után következő dobásukról (**FLOOD**) legfeljebb annyit lehetett elmondani, hogy: felejthető... Több, mint egy év fejlesztés után viszont megint egy olyan játékot produkáltak, ami legalább olyan sikerre számíthat, mint a **POPULOUS**. A **POWERMONGER**-ről már messziről kiabál, hogy a kivitelezésnél a **POPULOUS**-ban egyszer már nagyon jól bevált módszerhez folyamodtak — hál'Istennek! Most kivételesen nem Isten szerepébe élhetjük bele magunkat, hanem a hatalmi hierarchiában egy fokkal lejjebb álló figurát, egy teljesen hétköznapi diktátort fogunk játszani. Az Introban rögtön meg is ismerkedhetünk vele: komfortos várkastélyában boldogan fogadja kémei jelentését az ellenség helyzetéről és egy gonosz vigyor után elindul világhódító útjára. Ez a világ kissé darabos, mert kb. 200 szigetből áll, amelyeket egyenként le kell igázni a végső győzelemhez. (**Azt hiszem, a jövő nyárig biztosítva van a szabadidőm kulturált eltöltése... — CoVboy**). További problémát jelent, hogy a szigetekkel hasonló tervei vannak három másik királynak (III. Jayne, XVIII. Jos és II. Harald) is. Az ő kezükben vannak jelenleg a szigetek városai. Hármuk közül az első kettő jelent majd veszélyt számunkra, egyes szigeteken ők fognak támadólag fellépni. II. Harald csapatai sohasem támadnak (nincs is bázisuk a szigeteken). Vele viszont azért fog meggyűlni a bajunk mert — bár a játékban passzív, de — neki van a legtöbb városa, amelyeket szintén el kell majd foglalnunk.



Még egy adóreform után új MDF-székház épül

Bejelentkezés után a játék érdeklődik Enfelségünk neve után, majd a főmenü jelenik meg. Ebbe a menübe térünk vissza, ha valamelyik sziget hódítása győzelmesen befejeződött vagy a dicső hadjáratban véletlenül lemészárolnak bennünket. A menü az alábbi pontokat tartalmazza:

START NEW CONQUEST: Új hódítás megkezdése az első szigettől kezdődően. Ha már volt valamilyen hódításunk (foglaltunk már el szigetet), akkor a program rákérdez, hogy tényleg törölni akarjuk-e az eddigi diadalainkat vagy csak puszta tréfából clickeltünk erre a pontra.

CONTINUE CONQUEST: Hódítás folytatása. Ha eddig még nem foglaltunk el egyetlen szigetet sem, akkor a program automatikusan egy kimentett állás betöltését várja.

PLAY RANDOM LAND: Véletlenszerű hódítás. Az első két pont választásával a teljes szigetrendszer lépésről-lépésre történő meghódítása a cél, ennél a pontnál egy véletlenszerűen generált terepen játszunk. Ilyen pályán általában több kapitányt is kapunk kezdéshez és bennünket nem fog senki sem támadni (de attól még vesztünk, ha a vezér elesik valamilyen csatában!), tehát gyakorlatilag trainer opciónak is felfogható. A cél egyébként itt is ugyanaz, mint hódításnál: az összes város elfoglalása.

LOAD DATA DISK: Akárcsak a **POPULOUS**-hoz a **PROMISED LANDS**, a **POWERMONGER**-hez is forgalomba került egy adatlemez, amely új, meghódításra váró szigeteket tartalmaz. Ezt a lemezt várja a program ennek a menüpontnak a választása után. (**Egész véletlenül nincs meg valakinek? — CoVboy**)

Valamelyik hódítás választása után megjelenik a szigetrendszer térképe, amelyen ki kell választanunk, hogy melyik szigetet akarjuk megtámadni. A keretből egyébként kiderülhet, hogy ez nem a teljes térkép — csak az első 60 helyszín. Csak az elfoglalt szigeteknél vagy szomszédjaiknál jelenik meg a pointer alatt a választáshoz szolgáló keret, tehát csak olyan szigeteket támadhatunk meg, amelyeknek valamely szomszédját már egyszer meghódítottuk. Ha megoldott sziget még nem volt, akkor a játék a bal felső sarokban lévő helyen kezdődik, később az elfoglalt szigeteket egy-egy kard fogja jelölni. A meghódított helyszíneket is újra lehet játszani (bár ennek nincs túl sok értelme), mert a program a hódítás előtti állapotot fogja adni. Ebből következik, hogy az elfoglalt szigetek csak egy megoldott problémát jelentenek, egyébként nincsenek hatással a további hódításokra. Nem lehet róluk csapatokat vagy felszerelést átvinni egy másikra — mindenhol csak a kezdetben meglévő és az ott megszerzett felszerelésből/emberanyagból dolgozhatunk. Természetesen a hódítás előrehaladtával egyre nehezebben elfoglalható szigetekre fogunk betoppanni: egyre több várost kell elfoglalnunk, egyre nagyobb ellenséges erők próbálnak belénk kötni, stb. A kezdő helyszín például csak egy rossz tréfa: a "hódítás" talán még két percig sem tart, mert a két várost csak simán meg kell támadni és a győzelem biztos. Ellenben ajánljuk mindenkinek a figyelmébe a bal alsó sarokban lévő helyet, ahol különösen humoros dolgok fognak történni... (**Hogyne, gutaütés — CoVboy**)

A játék jellegéből adódóan csak a kezelést és a szabályokat fogjuk ismertetni — az egyes szigeteken alkalmazandó stratégiát majd minden ifjú cézár kisüti magának (bár azért a következőkben remélhetőleg lesz némi liszt is ehhez a "sütögetéshez").

Térkép

A képernyő bal felső részén látható az aktuális helyszín kicsinyített térképe. A **POPULOUS**-hoz hasonló módon egy fehér kereszt mutatja azt a helyet, ami a játéktérben kinagyítva látható, egy adott részt a megfelelő helyre clickelve tudunk nagyítani. A térképen egy köpenyes figura mutatja a vezér tartózkodási helyét (ha több is van, akkor az éppen aktuálisat). Ha valamelyik parancsikon aktív (zöld), de még nincs végrehajtás alatt, akkor a vezér és a játéktérben mutatott kép helye között egy fekete vagy piros színű egyenes húzódik — ilyenkor click a térképen nem az adott hely nagyítását eredményezi, hanem az aktív ikon célpontjának a meghatározását (ezt célszerűbb inkább a játéktérben kijelölni, mert az pontosabb). A villogó fehér pontok jelzik az alattvalóink helyzetét (ezek lehetnek katonák vagy valamelyik városunk lakói).

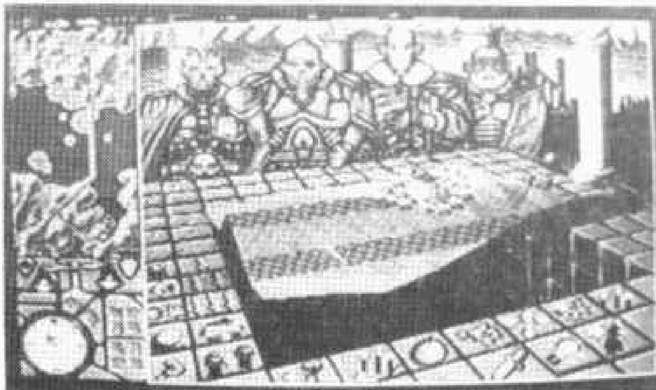
A térképnek 4 kijelzési módja van, amelyeket a felette lévő ikonokkal állíthatunk be:

— Az első a "hegy- és vízrajzi térkép". A világosabb színek a magasabb, a sötétek az alacsonyabb területeket mutatják.

— A másodikon a piros sávok jelzik az erdőket. Mivel bármilyen felszerelés építéséhez fára van szükség, a játék elején célszerű egy olyan kisebb várost elfoglalni, amelynek közelében nagyobb erdő van — gyorsabb lesz a felszerelés gyártása, ha nem kell a világ végére menni nyersanyagért.

— A harmadik egy semleges térképet eredményez, amely egyszerre akarja mutatni, amit a másik három külön-külön.

Mit csinálok ennyi vezérrel?



— A negyedik ikon a településeket jeleníti meg a térképen. A nagyobb városokat rombusz, a kisebbeket kereszt, a falvakat pedig egy pixel jelzi.

Kezdéskor a harmadik kijelzési mód aktív — ez maradhat is. Természetesen az ellenséges csapatokat a térkép nem mutatja.

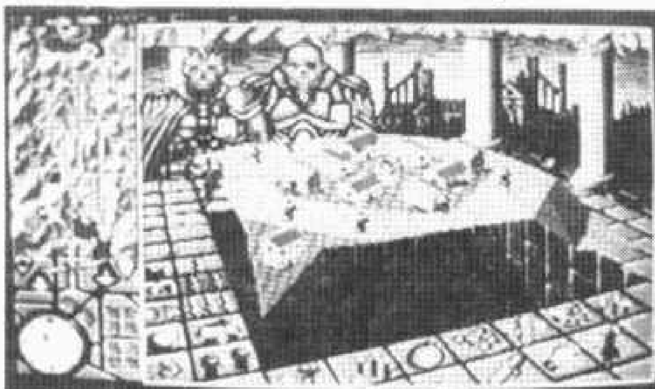
Iránytű

A képernyő bal alsó részét az iránytű foglalja el. A piros nyíl mutatja, hogy a játéktérben levő terepet melyik nézőpontból látjuk. Néha szükség lesz a terep 90 fokkal történő elforgatására (az iránytű felett lévő nyilak), mert a következő parancsunk célpontját esetleg nem látjuk rendesen (ergo nem tudjuk kijelölni). A játéktérben lévő kép a billentyűzetről a kurzornyilakkal vagy az iránytű megfelelő irányára clickelve scrolloztatható: az iránytű mindig a választott irányba mozgatja a terepet, a kurzornyilak pedig az elforgatás mértéke szerint.
Az iránytű mellett lévő két ikonnal 6 léptékben tudjuk a játéktérben lévő részt nagyítani/kicsinyíteni. Véleményünk szerint a második nagyítás a célszerű, de egyes alkalmakkor szükség van nagyobb nagyításra is.
Az iránytű felett látható mérleg jelöli a hatalmi viszonyokat a jelenlegi szigeten. A jobb oldali serpenyő jelez bennünket: akkor győztünk, ha elérte az alsó vonalat.

A vezér

A játéktér mögött állva figyeli az eseményeket a vezérünk. Néha forgatja a szemét is, de attól még ő a legfontosabb emberünk (ennek hangsúlyozására a mi nevünket is viseli). Az életére természetesen nagyon vigyázni kell, mert ha megölik, akkor a hódítás véget ért — lehet ezt a helyszínt újrakezdeni.
A vezérnek adjuk ki a parancsokat, mindig nála van a sereg legjobb fegyvere és a katonák is mindig az ő mozgását követik (kivéve ha a *Hadsereg feloszlatása* parancsot adtuk ki).
Az ellenséges vezérek ugyanilyen fontosak: ha sikerül valamelyiket megölnünk, akkor a parancsnoksága alatt álló sereg katonái elszaladnak (ugyanaz történik, mintha a saját seregünket feloszlattuk volna: hazatérnek oda, ahonnan toborozták őket). Ha tehát sikerül a főkolompost kiirtanunk, akkor jóval nagyobb túlerő is legyőzhető.

Békés munka folyik a városban. Nem sokáig...



A vezért szimbolizáló figura mellén egy aranyszínű jelvény látható, erre clickelve tudunk infokat kérni róla:

CAPTAIN NAME: A vezér neve.
JOB: Az éppen végrehajtás alatt álló parancs. Ha ilyen éppen nincs (az utolsót végrehajtotta), akkor letáborozik (IN CAMP).
AGGRESSION: Az agresszivitás mértéke.
LOYALITY: Hűség. Ennek csak több vezér esetén van értelme, hiszen saját magához jobbára minden ember hűséges...
STRENGTH: Erő. Ha FIT, akkor minden rendben, egyébként hagyjuk a vezért valahol letáborozni, hogy visszanyerje az erejét.
SPEED: A mozgás gyorsasága. Maximális értéke 48 (egyes helyszíneken csak 36). A sebesség csökken az évszakok változásával (a téli időjárás miatt például általában a felére/harmadára esik vissza) illetve ha túl sok felesleges cuccot cipelünk magunkkal (öt ágyút vonszolva magunk után például 2-re csökken).
FOOD: Az élelem mennyisége. Növelhető a városokban, juhok megsütésével vagy az ellenséges vezérek által elhullatott készletek elfogyasztásával. Ha a kaja elfogy, akkor a hadsereg fokozatosan elszéled, mindenki visszatér oda, ahonnan származik (elég kellemetlen, amikor éppen csata közben jut eszükbe, hogy ők tulajdonképpen éheznek és inkább elmennek haza). A vezért nulla kajával is tudjuk mozgatni, de ilyenkor igyekezzünk elkerülni a nem saját kézen lévő városokat, mert kissé életveszélyes egyedül kóricálni az ellenség közelében: egyrészt néha úgy gondolja, hogy ő most autodidakta módon is támadni fog, másrészt a magányosan mozgó vezért előszeretettel szokták megtámadni a városok lakói (ha csapatokkal mozog, akkor ez sohasem fordulhat elő)...
TROOPS: A "hadsereg" létszáma. Kezdetben 18-26 emberrel kezdünk, de egy 25 fős "sereg" — a felszereléstől függően — már elég erősnek számít, lévén a legnagyobb város maximális lakossága 34 fő. Természetesen a véres hadjárat alatt szépen fogyatkozik majd a létszám, de új embereket toborozhatunk a kezünkön lévő városok illetve bázisok lakosságából.
CARRYING: A felesleges felszerelések felsorolása. Ezeket minél előbb tegyük le, mert csak lassítják a haladást.

A felső sorban a vezér feje felett egy kis ábra és három sáv látható. Az ábra az utolsó parancsot mutatja (ugyanaz, mint a JOB az infoban). A kék sáv a kaja (u.a., mint a FOOD) mennyiségét jelöli (maximumon 365-nek felel meg, ennél nagyobb élelmiszerkészletet itt nem jelez). A piros sáv a csapatok mennyiségét jelzi (u.a, mint a TROOPS). A zöld csík az erőt mutatja (STRENGTH), ami akkor csökken ha csatában a vezért valaki közvetlenül támadja — ha elfogy, meghaltunk. Ha a vezért támadják, akkor javasolt rögtön őt (vagyis az őt támadó embert) kijelölni a támadás célpontjának, hogy azonnal a segítségére siessenek. Egyébként a katonák ezt maguktól is megteszik, mihelyt megölték azt, akivel utoljára harcoltak (hát persze ha a közelharcban ők húzták a rövidebbet, akkor nem...).
Ha az erő csökkent, akkor a csata után egy ideig ne adjunk ki semmilyen parancsot, mert táborozásnál automatikusan feltöltődik a vezér ereje.

CONQUEST-et játszva a legtöbbször egy vezérrel kezdünk (véletlen terepen akár 4 is lehet már nyitásnál), de szerezhetünk újakat is, ha valamelyik ellenséges átáll hozzánk. Ez olyan vezéreknél lehetséges, amelyeket a katonáink nem ölnek meg a csatában (ez egyébként nem túl sűrűn fordul elő). Ilyenkor mindig az első (aki a nevünket viseli) marad a fővezér, az ő életére kell vigyáznunk. Ha egy vezér átáll hozzánk, akkor a figurája megjelenik a játéktér mögött (az infoi a felső sorban) és a fejére clickelve átkapcsolhatunk rá: ezután az ő pozícióját mutatja a térkép és a kiadott parancsok neki szólnak. Az aktuális vezért a feje felett ugráló piros nyíl jelzi.
CONQUEST-nél nem célszerű a több vezér: egyetlen jól felszerelt sereggel bármilyen nagyságú város elfoglalható, de elég gondot jelent az is, hogy ebbe az egybe elegendő embert toborozzunk.

A játéktér berendezése

Városok: Fő célpontjaink. Nagyság szerint négyféle létezik, amelyeknek lakossága maximálisan 2-10-18-34 fő lehet. Ennél tovább nem népesednek, a további népszaporulat átköltözik egy másik városba (azt nem figyelik, hogy azt időközben elfoglalta-e egy másik hatalom). Így az általunk (vagy mások által) kiirtott városok lakossága lassan újra feltöltődik. Néha megtévesztő lehet, hogy valamelyik újonnan elfoglalt városunkban a program jelez lakosságot, de sehol sem látjuk őket — ilyenkor az új lakosok vagy nem értek még ide, vagy vízi akadály miatt nem is fognak tudni. A városlakók a királyukra jellemző színű ruhát viselnek: a mi színünk fehér, III. Jayne alattvalói kék, XVIII. José piros, II. Haraldé pedig sárga ruhát hordanak.

Bázis: Ha az összes város elérte a maximális lakosságát, akkor a népszaporulat bevonul katonának a bázisokra, ami a városok egy speciális formája. Minden hadjárat a saját bázisunknál kezdődik, amelyet egy lakótorony szimbolizál. A mi kezünkön lévő bázisokon tartózkodó katonák közül toborzásnál legtöbbször az összes beáll a hadseregbe. Általában az ellenséges csapatok különös érdeklődéssel viseltetnek a bázisunk iránt, **de a bázisokat a győzelemhez nem szükséges elfoglalni**!

Tavak, folyók: Ezek a természeti akadály szerepét töltik be, amelyen csak azok a katonák és városlakók tudnak átkelni, amelyeknél van csónak — egyébként tanácstalanul toporognak a parton (a katonák megpróbálják azért követni a vezér mozgását). Mindenekelőtt tehát csónakot kell szereznünk a seregünk összes tagjának. Ez a "lopás" nevű eseménnyel történik, a tengerparton fekvő városoknál számos csónak várja, hogy felszerelésünket gyarapítsa. Ha a dicső vezérnek új csónakot sikerült organizálnia, akkor az rögtön a túlparton rekedt csapatok egyik tagjához kerül és az megindul a vezér felé. Az ellenséges vezéreknek természetesen nincsen ennyi esze, tehát ha azt látjuk, hogy a seregük egyik része mindig lemaradozik vízen való átkeléskor, akkor lehetőleg vízparton ütközzünk meg velük.

Erdők: Ezeknek annyi szerepe van, hogy a különböző cuccok gyártásánál innen hozzák a városlakók (vagy a városban munkára fogott katonák) az építéshez szükséges faanyagot. A városok infoinál mindig fel van tüntetve, hogy a lakók melyik erdőbe járnak faért — ha innen az összes fát kivágták, akkor itt már nem lehet további felszerelést gyártani. Az erdők lombozata és a talaj mindig mutatja azt is, hogy milyen évszak van. Az erdőben egyébként találhatunk madárreptetőket is, amelyek mellett elvonulva fel lehet zavarni az összes csürt belőle.

Juhok: Az éles füllel megáldott játékos kétséget kizáróan megállapíthatja, hogy a városok környékén hallható hangok egyikét valamilyen háziállat generálhatja. Nevezzük őket mondjuk

juhoknak. Nagyszerűen alkalmasak a sereg élelmiszertartalékainak feltöltésére: miután a dicső sereg megtámadta a veszélyes ragadozót, néhány másodperc múlva máris kb. 150 adag kajával gazdagodik. Juhokat általában a városok környékén találunk, de néha egészen messzire is elkóborolhatnak legelészés közben. Ezért juhászokat is rendszeresítettek hozzájuk, amelyek összegyűjtögetik az elkóborolt jószágokat és a város biztonságos területére viszik vissza őket. Vigyázat: ha egy birkát a város területén belül (a házak által közrezárt helyen) támadunk meg, akkor azt a lakók úgy veszik, mintha a várost támadtuk volna meg! Ugyanígy ha a parancs kiadása óta eltelt időben egy juhász a hóna alá csapta a birkát, akkor a sereg a juhászt fogja megtámadni.

A hadsereg és felszerelése

Mint már említettük, a játékot 18-26 emberrel kezdjük a bázisunknál. Elsődleges célunk, hogy minél jobb felszerelést szerezzünk minden embernek. Egy katonánál két tárgy lehet: egy hajó és valamilyen fegyver (két fegyver nem). Kezdetben általában egy íjból áll a hadsereg felszerelése, ami a vezérnél van, de a későbbiekben a nehezebb szigeteknél már a kezdeti hadsereg katonái is íjjal vannak felfegyverezve. Felszereléseket háromféle módon szerezhetünk: lopunk (csak csónakot lehet), az ellenséges csapatoktól zsákmányolunk vagy saját kézen lévő városban gyártunk.
Természetesen az ellenség katonái is csak egy fegyvert és csónakot tarthatnak maguknál. Miután egy katona valamelyik csatában visszaadta lelkét a Teremtőnek, a hottteste nemsokára eltűnik, de az általa hordott felszerelés megmarad — ezeket alkalmasint be lehet gyűjteni az arzenálunkba. Vezérek esetén ez a fegyver mindig íj, de utánuk megmarad még a seregük élelmiszerkészlete is. Ha valamelyik szigeten tudjuk, hogy nemsokára meg fognak támadni bennünket, akkor a legegyszerűbb, ha bevárjuk az ellenfelet — ő majd hozza a felszerelést és az élelmet is...
A másik módszer felszerelés szerzésére, ha munkára fogjuk a sereget valamelyik városunkban (bázisnál nem lehet). A város fekvéséből adódóan vagy az erdőből hozott fából fognak építkezni, vagy — dombtetőn lévő városoknál — megnyitnak a város mellett egy bányát, ami majd a fémet szolgáltatja a munka folyamán gyártott kardokhoz vagy ágyúkhoz. Azt, hogy mit fog gyártani a sereg, az agresszió beállított mértékétől függ:
— egyes aggressziószinten általában ekéket (Ploughs), palántákat (Pots) vagy csónakokat (Boats) gyártanak. Az első kettőt nem tudjuk fegyverként használni (tehát semmi szükség rájuk), az utóbbit pedig az ellenféltől is zsákmányolhatunk vagy lophatunk.
— kettes agresszió esetén általában lándzsákat gyártanak. Gyalogosainknak jó kézifegyver.
— hármas aggressziónál íjakat (*Bows*), katapultot (*Catapult*) vagy — megnyitott bányával rendelkező városban — kardokat (*Swords*) vagy ágyút (*Cannon*) fognak gyártani (az utóbbi három elég időigényes feladat).
Az íjakkal felszerelt hadseregek elég hatékonyak a támadásban, mert mire az ellenség egyáltalán a közelünkbe ér, már legalább a felét lenyilazták (ehhez persze az is szükséges, hogy lássák őket, tehát lehetőleg ne egy dombtető másik oldalán lévő sereg ellen adjunk ki támadási parancsot, mert elvész ez az előnyünk). Különösen jól beválnak az íjászok közvetlenül vízparton fekvő városok elleni támadásnál: ilyenkor partra se szállnak, még a vízről lenyilazzák a t. lakosságot. Nem célszerű azonban csak íjászokkal mozogni (tartsunk néhány gyalogost is), mert csatákban párharcok szoktak kialakulni és ha a vezért megtámadták, akkor csak a gyalogosok tudnak közvetlen segítséget nyújtani neki.
Ha új fegyvert veszünk fel, akkor az elsősorban mindig egy olyan katonánkhoz kerül, amely még nem visz semmilyen fegyvert. Ha már minden katonánál van valamilyen fegyver, de az újonnan felvett a jelenleginél jobb, akkor a katona lecseréli a fegyverét a jobbra és az eddigi fegyvere feleslegként jelentkezik (CARRYING). Ha csak néhány lándzsáról vagy íjról van szó, akkor ezt nem szükséges letenni, mert az újonnan toborzott embereknek rögtön kéznél lesz a felszerelése és ezek még nem fogják lassítani a mozgásunkat. Újonnan toborzott katonákhoz nem kerülnek át automatikusan a CARRYING-ben lévő fegyverek, tehát azt ilyenkor le kell tenni és ismét felvenni. A fegyverek prioritási sorrendje: pike/sword/bow.
Az ágyú vagy a katapult mindig a vezérnél van, mindkettő szállítható vízen is. Ellenséges csapatok soha nem használják őket. **Ezekből mindig csak egy darabot érdemes felvenni**, mert a vezér úgysem használ többet csatában és több darab nagyon lelassítja a mozgást. Nagyon kellemes hatású fegyver mindkettő, szóval ha valamelyik ellenséges városban ilyet pillantunk meg, akkor azt minél előbb foglaljuk el, hogy magunkhoz vehessük. Csatában a vezér buzgón durrogtat vele és szorgalmasan rombolja a házakat valamint az élőerőt. Különösen kellemes, midőn a nyakunkba zúdul egy 70-80 fős ellenséges sereg, de a vezérünk már a katapult első lövésével fejbekólintja az ellenség vezérét: a menekülő ellenség sorai között ezután megható mészárlást lehet rendezni...
Nemcsak a katonákkal lehet felszereléseket gyártatni: a városok lakói általában maguktól is építgetnek különféle cuccokat. Ezek mindig a *Workshop* mellett láthatóak. Ha a várost támadást érné, akkor a lakók megragadják ezeket a fegyvereket és felhasználják a védekezéshez (katapultot nem). Természetesen az elesett városlakó után is megmarad a fegyvere.

A parancsikonok

A játéktér körül elhelyezkedő ikonokra clickelve tudunk parancsokat kiadni a vezérnek. A legtöbbnek valamilyen célt is ki kell jelölnünk, ami történhet a játéktérben vagy a térképen is. Ha a vezér a parancsot megértette, "Yes!"-szel nyugtázza és a feje felett lévő ikon is azonnal a feladatra jellemző ábrára vált. Több vezér esetén a másodiktól kezdve ez a nyugtázás nagyon lelassul, hosszabb idő is eltelhet, mire elkezdi végrehajtani (de ha az ikon zöld színe kialudt, akkor már megcsinálja). Talán azért van ez így, mert sokkal gyengébb a többi vezér felfogóképessége...

Agresszivitás mértéke: *Ennek nem kell célt kijelölni, az aktuá*lis vezér tevékenységére van hatással (mit építenek a csapatok, ha támadás éri őket, milyen gyorsan reagálnak, stb.). Ezt célszerű mindig a legmagasabb fokon tartani (kezdetben mindig a második az aktív), kivéve azt az esetet, ha a vezért kénytelenek vagyunk egyedül mozgatni. Ilyenkor ugyanis hajlamos egyedül is belekötni az útjába akadó ellenséges seregekbe...

Kém: Ennek az ikonnak nem tudtunk jobb nevet találni. Választása után a vezér elhagyja a csapatot és a kijelölt helyszínre sétál. Nem támad, meg egyébként sem nagyon csinál semmit — szóval ez egy felejthető opció.



△ ***Nehéz a diktátor élete!...***

Szövetség: Lehetőség van arra, hogy valamelyik királynak szövetséget ajánljunk (bár mi nem nagyon használtuk ezt...). Egyszerre mindig csak eggyel lehetünk szövetségben. Ez egy város kijelölésével lehetséges, de célszerű előtte kereskedni is vele. Ha ez a király agresszív (vagyis van a helyszínen valamilyen hadserege mozgásban), akkor természetesen nem fogja a szövetséget elfogadni — passzívan általában elfogadják, ha ezen a helyen még nem támadtuk meg egyetlen városukat sem. A szövetséges király városaiban ugyanúgy felvehetünk élelmet és felszerelést, mintha a sajátunk lenne, de toborozni nem lehet. Természetesen a szövetségesünket is előbb-utóbb meg kell támadnunk, különben nem tudjuk az egész szigetet elfoglalni. Ilyenkor a király sértődötten azt üzeni, hogy a szövetséget az idők végezetéig (**Két perc? — CoVboy**) felmondja velünk. Na nem baj. Egyébként is: a történelem már nem egyszer megmutatta, hogy a szövetségek azért köttetnek, hogy megszegjék őket...

Kereskedés: Egy város kijelölése szükséges hozzá. Akkor használjuk, ha szövetséget akarunk kötni valamelyik ellenséggel vagy a saját városunk lakóinak a moráliját növelni akarjuk toborzás előtt. A kereskedés semmilyen kiadást nem jelent számunkra (a játékban nincs pénz), de ha a vezérnél volt *plough* vagy *pot*, akkor azt általában átadja a városnak (de előfordulhat az is, hogy néhány adag élelmet tesz le a városban a sereg tartalékából).

Menj haza!: Választására a vezér (és vele együtt a csapatok) hazatérnek a bázisra és letáboroznak mellette. Semmi gyakorlati hasznát nem láttuk, hiszen ha feltétlenül haza akarunk menni, akkor, azt megadhatjuk egy másik ikonnal is.

Info: Az ikon bekapcsolása után információt kérhetünk bármiről, ami a játéktérben van. Az infok egy ablakban jelennek meg, amelyet a jobb felső sarkában lévő pipával kikapcsolhatunk, a szem és a téglalap pedig az egymás alatt lévő ablakok cseréjére szolgál. Talán software hiba (de az sem kizárt, hogy szándékos), hogy az egymás után megjelenő ablakok egyre lejjebb költöznek a képernyőn, így egy idő után már nem is látszanak (ez azért is kellemetlen, mert így győzelem után nem nagyon tudunk visszatérni a térképhez). Emberről infot kérve megkapjuk a nevét, városát, foglalkozását, életkorát, mit fog a kezében és hogy kinek az alattvalója. A többi díszletre clickelve is hasonlóan tartalmas infokat kapunk. Csak a városok infoja a lényeges, ami az alábbiakat tartalmazza: a ház rendeltetése, amire rámutattunk (*House*), a város neve (*Town Name*), a lakók fajtája (*People Name*) — most akkor jöhetnek a lényegesek is:

— a király neve (*Kingdom*).

— a városból felvehető élelem mennyisége (*Food*). Nem baj, ha nulla, attól a lakók még nem halnak éhen, csak a sereget nem tudjuk táplálni vele. A lakók moráljának egyébként nem tesz túl jót, ha a sereg felkajál mindent... A lakók nyáron növelik az élelmiszerkészletet, télen pedig felkajálják kb. a felét.

— a városlakók száma (*Men*) és morálja. Ez lehet bizalmatlan (*untrusting*), lojális (*loyal*), elégedetlen (*discontent*), talpnyaló (*sycophantic*) és hűséges (*trusting*). A mi városainknál az utolsó három szokott előfordulni. A *trusting* morál néhány alkalommal történő kereskedéssel állítható elő. A lakosság számánál néha megtévesztő, hogy bár a program jelzi a lakosokat, azok nincsenek a városban vagy környékén, ha valamilyen víz megakadályozza őket abban, hogy hazatérjenek.

— legközelebbi erdő (*Near Forest*), innen hozzák az építéshez szükséges fát. Ha az erdő elfogyott, akkor nincs további építés.

— raktár (*Stock*) mutatja, hogy a város lakói (vagy az ott munkára fogott sereg) mit termelt, azaz mit tudunk innen felszerelésként felvenni. *Potra* és *Plough*ra semmi szükségünk.

Csapatok átirányítása: Ennek csak két vagy több vezér esetén van értelme. Választása után az aktuális vezér átküldi a csapatait a kijelölt vezérhez (két vezér esetén értelemszerűen a másikhoz). A csapatokat egy parancsnokság alá lehet vonni vele — az ellenfél szép kis példákat fog mutatni rá...

Élelem eldobása: A vezér a jelenlegi helyén eldobja a sereg összes élelmét, ami később ismét felvehető. Erre semmi szükség nincsen, mert a sereg azonnal elszéled élelem nélkül.

Felszerelés eldobása: Választása után a jelenlegi helyen a vezér eldobja a CARRYING-ben felsorolt felesleges felszerelést (több felesleges holmi esetén néha többször is kell használni). Ez egy raktárt képez, ami később ismét felvehető. Ha új embereket toborzunk, akkor feltétlenül használnunk kell: a raktár újbóli kiürítése után az új emberek a raktárból felszerelik magukat. Vigyázat, ennek a parancsnak a használatakor a vezér mindig eldobja a nála lévő katapultot vagy ágyút is (akkor is, ha csak 1 db van nála)!

Élelem felvétele: Célpontnak egy saját (vagy szövetséges) várost kell kijelölni, illetve egy élelmiszerraktárat (*Stockpile of x food*), amit a vezér hozott létre vagy egy ellenséges vezér eleste után maradt. Saját városból vagy raktárból a sereg az összes élelmet elviszi, szövetséges városból mindig csak az ott lévő felét. Az élelem felvételét jellegzetes hang tudatja és ezt halljuk akkor is, ha a konkurrencia étkezik — a cuppanó hang figyelmeztet arra, hogy egy ellenséges sereg elfoglalt valamilyen várost (ezután mindig először élelmet vesznek fel belőle).

Élelmiszerraktár: Spájzolásra szolgál, de csak akkor használjuk, ha a vezér egyedül mozog. A kiválasztott város **mellett** (!) a vezér egy élelmiszerraktárat hoz létre, majd folyamatosan körbejár a saját kézen lévő városok között és onnan az élelmet ebbe a raktárba hordja. Abban az esetben van értelme használni, ha valamelyik szigeten még nem foglaltuk el az összes várost, a hadsereg élelme elfogyott és nem tudjuk juhok elfogyasztásával pótolni a szükségletet. (Bár ez velünk még sohasem fordult elő...)

Támadás: A sereg megtámadja a kijelölt célpontot. Ha várost vagy a város közelében mászkáló lakót választunk ki célnak, akkor az a város megtámadását jelenti. Vérfagyasztó küzdelem veszi kezdetét, majd győzelem esetén a sereg "Hej!" kiáltásokkal tudatja velünk a diadalt és letáborozik a város mellett. Ha a városnak nulla lakója volt, az természetesen azonnali győzelmet jelent. Városok ostrománál előfordulhat, hogy a környéken minden lakót kiirtottunk, a sereg mégsem jelzi a győzelmet — ilyenkor egy olyan lakóra vadásznak, aki csónak híján nem tudott hazajönni a városába.
Ha valamelyik város lakói egy messzebb fekvő erdőbe járnak fáért, akkor egyenként is lehet vadászni rájuk (tehát egy embert is meg lehet támadni). Ha a várostól távol támadjuk meg, akkor a többi lakó nem foglalkozik vele, tehát elég gyors győzelemre számíthatunk. Ez a módszer követendő, ha túl erős városai vannak az ellenfélnek és mi nem tudunk sehol annyi embert toborozni, hogy a győzelem reményében támadjuk meg valamelyiket.
Seregekre is az imént elmondottak vonatkoznak, de ha vannak íjászaink vagy katapultunk (ágyúnk), akkor az ellenség vezérét célszerű támadásra kijelölni, mert azt igyekeznek eltalálni. Ha sikerül kinyírni, akkor már győztünk is. Ha nálunk erősebb ellenséges seregnél azt látjuk, hogy néhánynak nincs csónakja, akkor manőverezzünk úgy, hogy az ellenségnek vízen kelljen átkelnie és ezek a részek leszakadjanak tőle (az ellenség mindig a legközelebbi, mi kezünkön lévő város felé indul tovább) — aztán ezekkel leszámolhatunk külön.
A juhok "megtámadásával" hangulatos sütögetés veszi kezdetét, majd kb. 150 napi élelmiszerrel növekszik a készlet.
Egyébként meg lehet támadni az erdő fáit is. Ennek ugyan sok értelme nincs, de olyan jó nézni, ahogy a bátor katonák kivágják a szerencsétlen tölgyet...

Sereg feloszlatása: Választása után a vezér serege elszéled és minden katona visszatér abba a városba vagy bázisra, ahonnan verbuváltuk őket. Semmi szükség sincs a használatára.

Munka: A sereget munkára fogjuk vele a kijelölt (saját) városban, ami a város fekvéséből és az agresszió mértékétől függően valamilyen felszerelést fog gyártani. Ha a város erdejét kivágták (vagy ezt már előbb megtették a városlakók), akkor a sereg abbahagyja a munkát és letáborozik a főtéren.

Toborzás: Saját várost vagy a mi kezünkön lévő bázist kijelölve új embereket tudunk a seregbe toborozni. A beálló emberek mennyisége függ a lakók moráljától. Toborzásnál mindig csak azok a városlakók állnak be a seregbe, akik a toborzás idején a városban vagy közvetlen közelében vannak. Egyes (saját) embereinket is ki lehet jelölni a toborzás célpontjának, tehát azokat a városlakókat is össze lehet egyenként fogdosni, akik nem tudnak hazajutni a városukba.

Mozgatás: A vezér (és vele együtt a sereg) semleges, vagyis adott cél nélküli mozgatására szolgál. Célpontnak gyakorlatilag bármi kijelölhető, ami nem csak sima föld. A cél elérésekor a sereg letáborozik az adott helyen. Erre a parancsra olyan esetekben lesz szükség, amikor a seregnek még nincsen hajója és úgy kell mozgatnunk a keskeny földnyelveken, hogy ne kezdjenek el toporogni a vízparton. Ha vannak íjászaink vagy katapultunk, akkor egy város megtámadása előtt is célszerű egy, a város mellett fekvő tárgyhoz (fa, csónak, stb.) mozgatni őket, hogy támadáskor a fegyverek nyújtotta előnyt kihasználjuk.

Felszerelés felvétele: Saját kézen lévő város kijelölésekor a sereg *Stock*-ban lévő felszerelést veszi magához. Kijelölhető még célpontnak csónak, általunk lerakott raktár vagy valamelyik elesett harcos által elejtett cucc. Ez utóbbiaknál néha egy kép akár több tárgyat is takarhat (például 10 csónak).

I/O menü: Választása után beállíthatjuk a játék sebességét, vagyis az idő múlását. Alapállapotban mindig a legkisebb, de ha a sereget munkára fogtuk, távolabbi helyre mozgunk vagy elegendő élelmiszertartalékkal népszaporulatra várakozunk, akkor célszerű maximálisra gyorsítani.
A GAME almenüben CONQUEST-játékállást tölthetünk/menthetünk, valamint játékálláslemezt formázhatunk. Egy lemezen csak egy állás lehet, de ez nem az adott helyszínen lévő állást menti ki, hanem csak azokat a szigeteket, amelyeket a hódítás során megoldottunk!
A GAME menüben a következő opciókat találjuk:

RETIRE: Ezt kell választanunk a térképhez való visszatérésre, ha valamelyik szigeten az összes várost elfoglaltuk. Ha valamelyik várost kihagytuk volna, akkor a játék úgy veszi, hogy feladtuk és a kivégzésünket ábrázoló tájkép töltődik be. Siker esetén a főnök közli velünk, hogy a dicsőséges győzelem után folytatnunk kell az egész világ meghódítását.

REPLAY MAP: A jelenlegi helyszín újrakezdése. Ha valamit elrontottunk volna, akkor nem kell újra megvárnunk a töltögetést.

SELECT MAP: Visszatérés a helyszín kiválasztásához szolgáló térképre. Ha a volt helyszínen minden várost elfoglaltunk volna, akkor ezt a parancsot választva a program nem veszi megoldottnak a helyszínt!

MULTI PLAY: Akárcsak a **POPULOUS**-t, a **POWERMONGER**-t is lehet többen játszani, ha modemmel összekötünk több gépet.

RANDOM MAP: Véletlen térképen történő játék. Ugyanaz, mintha a főmenüből PLAY RANDOM LAND-et választottunk volna.

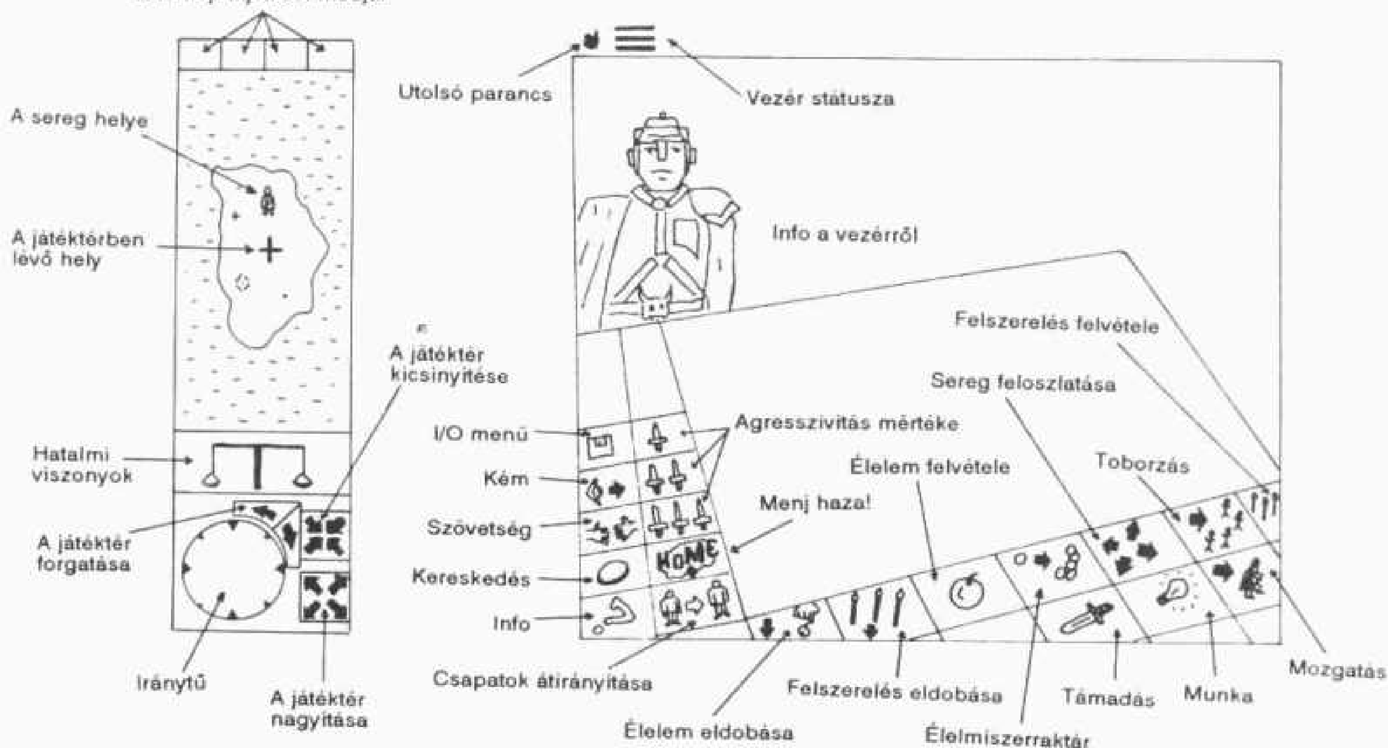
PAUSE: Szünet. Kikapcsolja a játékteret is.

SEND MESSAGE: Az opció neve alapján üzenetet lehetne küldeni valamelyik királynak vele. A lehető legkülönfélébb sértéseket próbáltuk a konkurrencia fejéhez vágni, de a fülük botját sem mozgatták rá...

Javasolt stratégia: mindenekelőtt vegyünk fel élelmet a bázisról, majd nézzünk körbe a helyszín városai között, hogy felmérjük a hatalmi viszonyokat és megnézzük, hogy nem toboroz-e sereget valamelyik ellenséges vezér valahol. Állítsuk az aggressziót a maximumra, majd támadjuk meg valamelyik közelben lévő 10 vagy 18 fő lakosságú várost (ezeket akkor is el tudjuk foglalni, ha az összes katonánk puszta kézzel harcol). Lehetőleg olyan várost válasszunk, amelynek környékén juhok is legelésznek, hogy a város elfoglalása után rögtön fel tudjuk tölteni az élelmiszerkészleteket legalább 6-700 napra elegendő mértékben. Fogjuk munkára a hadsereget, hogy építsenek íjakat vagy katapultot maguknak (ha a város környékén vannak csónakok, akkor egyből azokat is felvehetjük). Míg a sereg dolgozik, addig figyeljük az ellenséges csapatok mozgását — mindig egyenes vonalban mozognak a következő célpontjuk felé. Ha túl nagy sereg közeledik felénk, akkor még mielőtt a közelünkbe érnének, gyorsan vegyük fel a felszerelést, amit a sereg épített és álljunk tovább (elég sok helyszínen szükség lesz arra, hogy addig szaladjunk az ellenfél elől, míg elegendő felszerelést nem gyártunk a seregnek). Vigyázat, ha ilyenkor túl sokáig várunk a továbbállással, akkor a sereg visszafordul, hogy megvédje a városát (ilyenkor adjuk meg ismét az új célpontot). A királyok közül II. Harald sohasem támad, de ha a másik két agresszor is mozgat seregeket, akkor nem rossz technika, ha megvárjuk, míg a seregeik egymás torkának esnek, majd a csatamezőről összegyűjtögetjük az elesett katonáik felszerelését és a vesztes vezér élelmiszerkészletét. (**Hullarablók! — CoVboy**). Ha a seregek egy adott célpont felé mozognak, nem támadják meg egymást, ha egymás útját keresztezik, csak akkor, ha valamelyik egy városát védi. Ha ellenséges seregek csatáznak egymással, akkor nem rossz ötlet egy huncut megoldással élni: táborozzunk le az erősebbik fél mögött (nyilvánvaló, hogy az fog győzni); a seregek vezérei mindig leghátul állnak (bizonyára onnan látják át elég jól a hadi helyzetet...); várjuk meg míg a két sereg katonái elkezdik öldökölni egymást és midőn már szépen fogytak, támadjuk meg az erősebbik sereg vezérét. Mivel az teljesen egyedül fog állni, a seregünk nagyon gyorsan kivégzi — ezután le lehet számolni a másik, már erősen meggyengült sereggel is. Ez a módszer ugyan nem túl etikus — de hatásos! A hadjáratok első részében a feladat az, hogy szétverjük az összes ellenséges sereget, azaz minden vezért megöljünk. Ezután már csak nekünk lesz hadseregünk, tehát nyugodtan összetoborozhatunk és felszerelhetünk egy 25-30 főből álló sereget és lépésről-lépésre elfoglalhatjuk az összes várost. Az ellenséges seregek mozgása az adott helyszínen minden egyes játékban ugyanolyan, tehát ha valahol elbuknánk, akkor újrakezdéskor új stratégiát dolgozhatunk ki az előbb tanultak alapján.

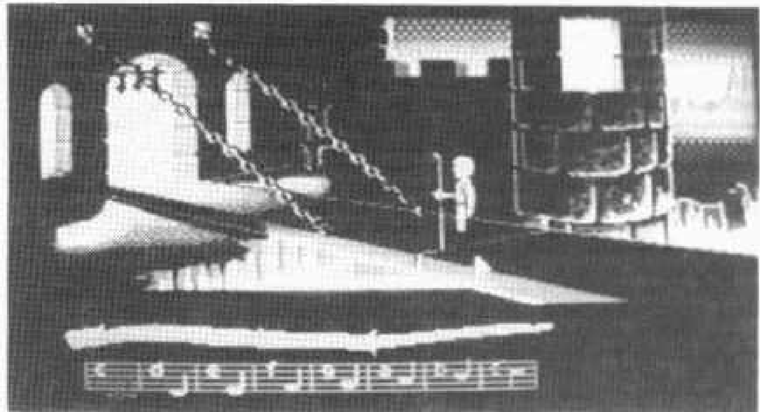

△ ***Jól hallok? POPULOUS II?!***

A stratégiák kedvelői valószínűleg nagyszerűen fognak szórakozni, mert az imént leírtak csak általános irányelvek — gyakorlatilag minden egyes helyszín más-más stratégiát igényel. Mint már említettük, a kivitelezés teljesen a **POPULOUS**-ban megismert módszeren alapul, de a grafika jelentősen fejlődött és a digitalizált hangeffektek is nagyszerűek. Néha ugyan kissé lelassul a játék és gyorsításnál is hajlamos néhány másodpercre lemerevedni, de ezek a szépséghibák nem túl zavarók. A **POWERMONGER** egyébként IBM PC-n is teljesen megegyezik az Amiga-verzióval, eltekintve attól az apróságtól, hogy a fegyverek eldobását eredményező ikon másképpen néz ki. A **POPULOUS**-kedvelőknek még egy info: *Peter Molyneux*, a **Bullfrog** cég főnöke azt ígérte, hogy nyár végére megjelenik a **POPULOUS II** is... Hát akkor, drága "Hatalomkupecek" — munkára fel!



Loom

Valamikor réges-régen egy nem túl messzi-meszi galaxisban (sőt: rögtön itt helyben) élt egy *George Lucas* nevű úriember. Egy szép napon az az ötlete támadt, hogy azt a néhány fillért, amit néhány alig ismert film (bizonyos "*Csillagok háborúja*"-filmtrilógia, bizonyos "*Indiana Jones*"-sorozat, stb.) piacra dobásával keresett, a számítógépes játékok területén is be fogja fektetni. Nem volt egy rossz ötlet... Először 64-en jelent meg néhány egészen "tűrhető" produktum a *Lucasfilm Games* néven jegyzett leányvállalatától (talán még akad valaki, aki emlékszik a **MANIAC MANSION**-re, **ZAK**-re, **STRIKE FLEET**-re), aztán áldásos működésüket a 16 bites gépeken is folytatták (**ZAK, INDY III ADVENTURE, THEIR FINEST HOUR**). Az eddigi dolgaikról még az igazán élesnyelvű kritikus is elmondhatta, hogy talán még szóda nélkül is elmennek — nemkülönben a **Lucasfilm** mágikus szövőszéke alól kikerült legutóbbi játékról, ami a keresztségben a **LOOM** nevet nyerte. Elöljáróban csak annyit róla, hogy a játékot megnézve minden adventure-játékos csak elégedetten csettinthet a nyelvével — nagyon csodálkoznánk rajta, ha lenne valaki a Földön, akinek nem tetszik...



△ ***Talán ebben a városban hagytuk el a fotót a címképernyőről?***

A játékban a Szövők Céhe egyik ifjú üdvöskéjének, *Bobbin Threadbare*-nek a szerepét alakítjuk, aki valahol a mesék birodalmában fog kódorogni. A kerettörténettől most egyelőre megkímélünk mindenkit, mert a játék folyamán úgyis fokozatosan fény derül mindenre. A történet egyébként egy német (vagy osztrák?) népmese (vagy műmese?) feldolgozása (vagy ledolgozása?). A játék kezeléséről azt lehet elmondani, hogy a kalandjáték-kategóriában ennél egyszerűbbet már nem nagyon lehet kitalálni. Az irányítás az egérrel történik, szöveges inputra abszolút nincsen szükség. Mindazon tárgyaknak/személyeknek a képe, amiknek/akiknek valamilyen szerepe van a történetben, azonnal megjelenik a képernyő jobb oldalán lévő ablakban, ha a pointerrel rájuk mutatunk. Egy ilyen tárgyon vagy személyen clickelve az ablakban megjelenik a neve és az ablakra clickelve információkat kaphatunk róla (általában tárgynál) vagy beszéltethetjük (személynél). Egyes tárgyakat ezzel a módszerrel "OPERATE"-olhatunk is, azaz *Bobbin* valamit csinálni fog velük. A **LOOM** világában egy csomó olyan tárgy van, ami bizonyos hangot vagy dallamot ad ki, ha megvizsgáljuk vagy működtetjük. Kulcsfontosságú szerepe lesz tehát a játék irányításában *Bobbin* varázsbotjának, amely ezeket a hangokat jelzi és amellyel négy hangjegyből álló dallamokat tudunk lejátszani a rendelkezésünkre álló hangskálából. A rejtvények megoldása ilyen dallamok lejátszásával lehetséges: ha a célpont képe és neve az ablakban van, akkor a billentyűzetről begépelve/a kottában a kívánt hangra clickelve/a varázsbot megfelelő helyére clickelve eljátszhatunk egy dallamot neki, ami egy varázslatnak felel meg (a legnehezebb nehézségi fokozatban már csak az utóbbi módszert használhatjuk). Ha a varázslat sikeres, kék színű villódzás jelenik meg a célon (de nemsokára vizsgálhatjuk az eredményt is — ha sikertelen, akkor piros és a játék jelzi, hogy ennek nincs hatása vagy a dallam nem varázslat. Természetesen csak azokat a dallamokat tudjuk használni, amelyeknek a hangjegyeit már ismerjük, tehát a hangjegyek ismerete, egyfajta "tapasztalati pontnak" felel meg. A játék kezdetén mindössze a skála első három hangja (c-d-e) van meg, de a történet bizonyos pontjaira eljutva további hangjegyeket kapunk. A dallamok — kettő kivételével — minden egyes játékban változnak, de arra a program ügyel, hogy ugyanannak a tapasztalatnak megfelelő dallamokat tanítson. Ha egy új dallamot hallunk, akkor figyeljük meg, hogy mi adta ki vagy milyen cselekmény történt a dallam lejátszása közben — ez utal a varázslat felhasználásának módjára is (na jó, hát nem mindig teljesen egyértelműen...). Azok a dallamok, amelyek nem palindromok (azaz visszafelé nem ugyanazt adják), olyan varázslatot takarnak, amelyek kétirányúak — **tehát visszafelé játszva őket a varázslat ellenkezője jön létre** (például kinyitni/becsukni valamit).

Bár a billentyűzetre nincs szükség a játék közben, néhány billentyűnek mégis van valamilyen funkciója: '**SPACE**' a pause; '**ESC**'-pel átugorhatjuk a hosszadalmas párbeszédeket és közjátékokat; '**F5**'-tel pedig max. 10 játékállást tölthetünk/menthetünk külön lemezre. Bevezetőnek ennyi bőven elég is lesz. Most van néhány jó hírünk, meg egy rossz. Melyikkel kezdjük? Mondjuk a jókkal: a játék teljesen lineáris (bár néhány feladatot többféleképpen is meg lehet oldani) és nem lehet "meghalni" benne (ha valamit elrontottunk, akkor legfeljebb nem jutunk tovább). Most akkor jöhet a rossz: az országban egyelőre csak német nyelvű verzió van, szóval mi is azt fogjuk ismertetni.

A dolgok legelején *Bobbin* éppen a Szövők Céhének jelmondatán ("*A munka édes — különösen, ha más dolgozik!*") töpreng — vagyis édesdeden hortyog a falu felett emelkedő hegy tetején. A falu irányából hirtelen egy izgatott hírvivő-lidérc érkezik és azt susogja a fülébe:"*Ébredj gyorsan, Cygna fia! Elérkezett a tizenhetedik év!*" Két csipás szem jelenik meg a csuklya alatt, ami a mi tulajdonunkat képezi, viszont érdeklődve hallgatja a lidérc további mondókáját:"*Az Öregek azonnal beszélni akarnak veled. A Főtanács a Szövőszék termében vár rád.*" — s ezzel az igen korszerű híradástechnikai eszköz el is röppen. Hm, *Bobbin* szomorúan tapasztalja, hogy a szendergésnek vége szakadt: jobb lesz, ha azonnal lesiet a faluba. Az ösvény a két szikla között vezet lefelé és a falu előtt ágazik el a temető, a móló és a falu irányába.

A faluban jónéhány érdekes kunyhó várja, hogy felfedezzük őket, de mindenekelőtt irány a balra lévő — az Öregeket nem szabad megvárakoztatni! A bejárat egy oszlopcsarnokba torkollik, amelynek falát a történelmet elmesélő faliszőnyegek díszítik. Az első szőnyeg szálai a Világ teremtését és a két *Árny* elmúltát beszélik el, a második pedig a céhek felemelkedéséről és a Szövők történetéről szól. A harmadik szőnyeg alja különös módon hiányzik (azaz egyelőre még nincs befejezve): ez mesél a céhek hanyatlásáról és a harmadik árny eljöveteléről. Folyt. köv. — attól függően, hogyan játszunk...

A terembe belépve *Bobbin* észreveszi, hogy az Öregeknek éppen valami dolguk támadt — jobb, ha egyelőre nem mutatkozik előttük. Sőt, még jobb, ha mondjuk elbújik és kihallgatja, miről beszélnek. Az Öregek éppen *Hetchel* anyót vonják felelősségre valami titokzatos "bűn" miatt, amelyet a céh törvényeinek megszegésével követett el. Az idős hölgy nem kimondottan tanúsít sok megbánást a vétkei miatt: egy bizonyos ifjút figyelmeztetnie kellett, hogy a származása veszélybe sodorhatja. Az ifjú tehetsége már egyébként is felébredt és rendelkezik a szövők tulajdonságaival... Hm, csak nem rólunk van szó? A Főtanács elégedetlen, mert az ifjú a megszerzett tudását ellenük is felhasználhatja. *Hetchelt* a kegyetlen törvények szerint ugyanarra a büntetésre ítélik, amit 17 évvel ezelőtt egy másik tanítványa, *Lady Cygna* is elszenvedett (ez a kedves mama volna — akkor mégiscsak rólunk volt szó!). Az ítélet a Szövőszékből érkezik... Kissé meglepő és merő brutalitás! — *Hetchel* anyó hattyútojássá avanzsál, miközben az *Atropos* kezében lévő bot egy dallamot játszik... Ezt ugyan tökéletes hallással rendelkezők esetleg megfejthetik, de azért a botfülűeknek sem kell aggódnia: még jónéhányszor hallani fogjuk...

A Főtanács tagjai nemsokára kissé megdöbbenve tapasztalják, hogy a szertartást hívatlan vendég zavarja meg: odakintről víjjogás harsan és hirtelen egy hattyú tűnik fel a légtérben. Nemsokára a Főtanács is testületileg hattyúvá alakul és — most már kötelékben — elrepül. Előtte természetesen még mindörökre megátkozzák a nevünket. *Bobbin*nak természetesen fogalma sincs róla, hogy mi történik... Na, nem baj — elkezdhetünk játszani.

Az egyik Öreg volt szíves itthagyni nekünk a kezében lévő botot. Vegyük fel és máris tudunk zenélni c-d-e hangokat. Most akkor vizsgáljuk meg a tojást. Ráclickelve az ablakra máris hallhatjuk az első varázsdallamot (ez mindig ugyanaz): e-c-e-d. Egyből vissza is játszuk a tojásnak, mire az szépen kinyílik — ebből levonhatjuk a mélyreható következtetést: ez a dallam kinyit nekünk valamit. A tojásból előmászik *Hetchel*, aki most nem anyó, hanem kacsa. További csevegés következik, amelyből kiderül, hogy *Hetchel* elégedetlen jelenlegi állagával, de azt tudta előre, hogy a hattyú eljön bennünket megmenteni. Azonkívül az Öregek azért félnek tőlünk, mert mióta a világra jöttünk, a Szövőszék szövedékében egyre jobban terjed a *Káosz*. Mindezek okát a mi kis személyünknek tulajdonították és ahhoz,

hogy a Rend visszatérjen, el kellett volna tűnnünk a szinről. Most viszont az Öregek tűntek el és a Káosz egyre terjed a szövedékben — a harmadik *Árny* közeledik... Sok hintje nincsen arra vonatkozólag, hogy mit lehetne tenni a feltartóztatására, viszont örül, hogy már nálunk van az Öregek botja — kezdetben nem túl sokat tudunk kezdeni vele, de ha megoldjuk az előttünk álló feladatokat, akkor újabb hangokat is szerezhetünk. Amíg a bot nálunk van, nincs mitől tartanunk, de ha valamikor elvesztenénk, majd jön *Hetchel*-kacsa és kihúz bennünket a pácból. Egyébként jó lenne, ha elmennénk a szigetről, mert a küldetésünk a tengeren túlra szólít... Ezzel be is fejezi az előadást és elröppen a hattyúk után. Most már nálunk a bot, tehát a szövőszéket megvizsgálva, meghallgathatjuk azt a dallamot, amit a hattyúvá változáskor hallottunk (ez is mindig ugyanaz:c'-f-g-c).

A falu jobb oldalán áll *Hetchel* kunyhója, ahol néhány érdekes újdonság várja, hogy megismerjük. Az asztal jobb oldalán fekszik a Varázslatok Könyve — *Hetchel* már megtanított bennünket az olvasására. Kinyitni nem kell, mert *Bobbin* már mindent tud, ami benne van. Ha ráclickelünk, szépen zsebrevágja — szerinte jó, ha nála van. Az asztal bal oldalán egy üveglombik várja, hogy *Bobbin* felborítsa. A kiömlő folyadék ismét egy dallammal gazdagít bennünket. A hang akkor jött létre, amikor a lombik kiürült — tehát ezzel a dallammal kiüríthetünk valamit (visszafelé játszva pedig feltöltjük). A szoba sarkában néhány halom szövet várja a festési procedúrát. A festék a tűzhelyen rotyog egy kondérban. Természetesen a kondér is zenél: eljátsza a fehérről zöldre festés dallamát nekünk (visszafelé zöldből fehérre). A másik sarokban egy halom már megfestett lepedő van a székre terítve. *Bobbin* szerint ez fertelmes zöld szinű — tehát egyből meg is kezdhetjük a tréninget: mossuk ki a zöld szint belőle. A tűzhely mellett jobbra egy halom fehér gyapjú árválkodik — ezt is be lehet mázolni zöldre, de a vizsgálat azt mondja róla, hogy ezt nem kell befesteni (szóval hagyjuk békén) — ellenben fessük zöldre az alul levő ruhákat, amelyek *Bobbin* szerint már csak festésre várnak.

A falu harmadik kunyhójában is vannak érdekes dolgok, de ott egyelőre sötétség uralkodik és *Bobbin* nem lát egy kukkot sem. Előbb tehát megyünk "sötétben látást" tanulni. A temető felé vezető út egy sötét erdőn vezet keresztül. Négy fán találhatunk egy-egy odút, amelyben baglyok laknak. A baglyok pedig tudvalevőleg elég jól látnak a sötétben is... Az odúkra clickelve sorban megkapjuk majd tőlük a sötétben látás dallamát — egyelőre viszont az egyik odú lakója odún kívül tartózkodik. A szomszéd képernyőn üldögél egy sírkövön és az istennek sem akarja eldanolni nekünk a dallam negyedik hangját... Ráadásul a faroktollai eltakarják a sírkő feliratát is, amit így nem nagyon tudunk elolvasni. A bal oldalon lévő bozótból viszont ki tudunk ugrasztani egy nyuszit, ami ijedten elszáguld. Azaz csak elszáguldana, mert a nyúltól a bagolyba is rögtön élet költözik. Aztán a bagolytól a nyúlból kiköltözik az élet... *Bobbin* sajnálja ugyan a dolgot, de így legalább elolvashatja a mamája sírfeliratát:

"A Végzet Villáma csap le az égből,
A mennydörgés messze szól, a tengeren túl,
Egészen odáig, ahol várlak,
A Csodák és Lelkek Taván,
A napon, amikor az ég megnyílik,
És a fa széthasad."

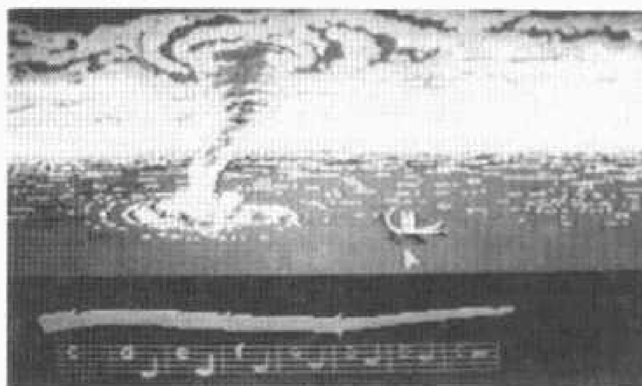
Jól hangzik. Különösen sírfeliratnak. Persze azért azt ki lehet hámozni belőle, hogy amikor kinyílik az ég, akkor kissé villámlani fog. Itt lehet választani az eget és van nyitó dallamunk is — hát akkor nosza, rajta! Hm, nem sikerült... Azt mondja, hogy a hegytetőről jobb a kilátás. Rendben, akkor később majd megpróbáljuk onnan is. Most egyelőre menjünk vissza a baglyokhoz, mert már az üres odú gazdája is jóllakottan bekotlott a fészkébe és a bagolydalárda most már végighuhogja nekünk a teljes dallamot.

A baglyoktól tanultakat a falu harmadik kunyhójában zenéljük el a sötétségnek, mire fény gyullad. Egy halom szalmát és egy halom aranyat látunk. A díszlet mögött egy rokka áll, ami szintén dalolni fog nekünk. Egy egészen érdekes nótát zenél... Rögtön ki is próbálhatjuk a szalmán: aha, aranyat csinált belőle! (**Hopp! Ezzel a fickóval érdemes biznieszelni: ő hozza a botját, én adom a szalmát! — CoVboy**) Ha *Hetchel* kunyhójában a megfelelő anyagokat festettük meg, akkor már most megkapjuk az 'f' hangot (egyébként csak az ég "kinyitásánál").

Most már visszasétálhatunk a hegytetőre és kinyithatjuk az eget. A dallam lejátszása után az ég hirtelen meghasad, villámok törnek elő belőle és a fa szétrepedve a mélybe hullik. A rönk egészen véletlenül a kikötői móló elé úszik be. Menjünk le tehát mi is a mólóhoz. A móló melletti sziklán egy kagyló üldögél, szorosan bezáródva. A deszkákon üldögélő sirályok érdeklődve vizsgálgatják a leendő reggelit és ha kommunikálni próbálunk velük, a nyitás dallamát éneklik nekünk. Netán valamit ki akarnak nyittatni velünk? Hihetetlen fantázia szükséges annak kitalálásához, hogy a kagyló belsejét kívánják közelebbről megvizsgálni (de azért az is segít egy kicsit, hogy más tárgy nincs a képernyőn). Nyissuk ki tehát a kagylót, mire a madárkák buzgón lakomázni kezdenek belőle. Pottyanjuk be a vízbe, másszunk fel a fatörzsre és *Bobbin* megkezdi az utazást a tengeren keresztül...

Ez nem túl sokáig tart: a tengeren éppen tornádó dühöng. Megközelítve, *Bobbin* vadul tiltakozik, hogy ő abszolút nem akar közelebb menni hozzá — de ha közelebb megyünk, akkor sincs semmi baj, mert a szélzsák felkap ugyan bennünket, de ugyanoda pottyanunk vissza, ahol az előbb voltunk. A tornádót vizsgálva megint csak egy dallamot hallunk — ha visszafelé lejátszuk neki, akkor szépen meg is szűnik (a dallammal tehát be/ki lehet "tekerni" valamit). Továbbhaladva a fent látszó sziget felé nemsokára partraszállunk és egy újabb hangjeggyel gazdagodunk.

▽ ***Pedig Aigner Szilárd szélcsendet mondott!...***



Innen rögtön két irányba is indulhatunk: jobbra látszik az üvegváros, balra pedig egy erdő hívogatja a vándort. Válasszuk mondjuk ez utóbbit és sétáljunk el az ösvény végéig. Itt *Bobbin* hirtelen megtorpan, mert furcsa dolog veszi kezdetét: a semmiből lassan négy pásztor tűnik elő (természetesen egy dallam kíséretében), akik elállják az utunkat és csipkelődő társalgásba kezdenek. Többek között "taknyos kölyök" címszó alatt beszélnek rólunk (**Talán fejbe kéne ütni őket egy súlyos tárggyal, hogy több tiszteletet tanuljanak! Hátha arra is adnak valami jó kis dallamot... — CoVboy**) és az egyik pásztor azt mondja, hogy felesleges itt lopakodnunk, mert már két dombbal ezelőtt meghallotta, hogy jövünk. Egyébként egy bizonyos *Fleece* figyelmeztette őket egy varázsló érkezésére, de mi — bár kinézetre annak festünk — nem nagyon hasonlítunk a várt személyre. Ha mégis mi lennénk, akit *Fleece* vár, akkor mutassuk meg mit tudunk — egyébként nem mehetünk tovább. Jól van, fiúk, majd később mutatunk egy-két érdekes dolgot — egyelőre köszönjük a láthatatlanság dallamát, most éppen máshol van dolgunk...

A pásztoroknál elágazó ösvényen szintén az üvegvárosba jutunk le. Ide több bejáraton keresztül is bejuthatunk, de egyelőre haladjunk párhuzamosan a szélével mindaddig, amíg az egyik toronyban két munkást nem pillantunk meg. Ezek épp serényen munkálkodnak valamin. A toronyban a későbbiekben nekünk is lesz elintéznivalónk: a munkások — holmi titkos feladatra hivatkozva — szépen kitessékelnének bennünket, szóval utunkat biztosítandó innen kintről varázsoljunk egy láthatatlanságot rajtuk (azt, amit a pásztorok eltűnéskor adtak). *Bobbin* szerint minden klappol, tehát be is léphetünk a toronyba.

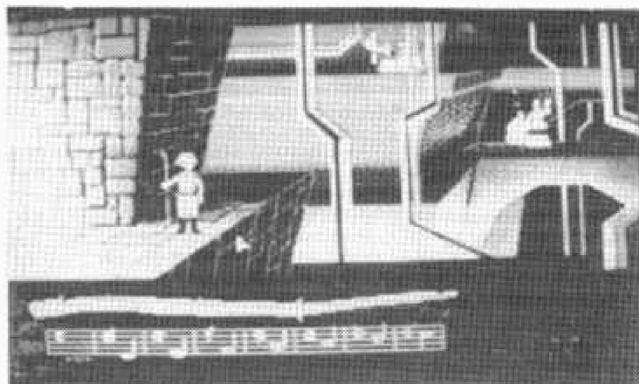
Odabent az emeleten két figurát pillantunk meg, akik éppen egy kristálygömb előtt beszélgetnek. Hallgatózni ugyan csúnya dolog, de csak akkor, ha közben észreveszik az embert — ezek pedig nem fognak. Tehát most így teszünk. A két személy *Crucible* mester és *Mandible* püspök, akik arról csevegnek, hogy a megrendelt kristálygömb elkészült. A püspök elégedetlen az eredménnyel, mert csak 4 (talán 6) órára nézhet előre az időben, pedig neki legalább 8 órára van szüksége. Szóval ő ilyen gömböt akar. A terefere végén *Crucible* megvonja a vállát — legyen meg a vevő akarata! Menjünk fel az emeleten lévő kupolába, ahol egy kis harangot találunk. Dallamot ugyan nem játszik, de amikor *Bobbin* megpiszkálgatja, akkor feljebb teleportál bennünket egy emelettel. Most érkezünk azokhoz a munkásokhoz, akiket kintről megpillantottunk. A varázslat úgy látszik, tényleg sikerült, mert *Bobbin*ból csak a körvonalai maradtak és a munkások is nyugodtan beszélgetnek tovább. A szó éppen arról folyik, hogy azért kell itt fent túlórázniuk, mert *Crucible* mester nem szeret semmiféle kockázatot vállalni: ha a klerikusoknak egy kristálygömbre van szükségük, akkor bizonyára valami rosszban sántikálnak — tehát meg kell tenni a megfelelő óvintézkedéseket. A munkások éppen az "óvintézkedésen" dolgoznak, ami nem más, mint egy hatalmas kasza.

Érdemes közelebbről is megvizsgálni: pengeéles. Azonkívül lejátssza nekünk az ennek a tulajdonságnak megfelelő dallamot is.
A másik ajtón keresztül tudunk arra a helyre kilépni, ahol a püspök és a mester beszélgetését kihallgattuk. Az asztalon álló kristálygömb eléggé hasonlít a CoV néven közismert újságkára: tippek vannak benne a **LOOM** nevű játékhoz. Ha megvizsgáljuk, először a négy pásztort látjuk, akik egy dallamot hallván ijedten elszaladnak; másodszor egy csomó lángot (a helyszínt majd úgyis megismerjük); harmadszorra pedig egy hattyút, aki ugyanazt a dallamot játssza, amit a Szövőszék és a Főtanács adott, amikor szárnyra keltek...
Menjünk vissza oda, ahonnan kihallgattuk a beszélgetést. Innen lefelé haladva egy terembe jutunk, amelynek a jobb oldalán egy gyönyörű kehely áll egy állványon. Mielőtt odaérnénk hozzá, megjelenik *Goodmold* mester, aki a kölcsönös bemutatkozás után megdicséri a kelmét, amit viselünk, azonkívül aziránt érdeklődik, hogy igaz-e az a legenda, hogy egy szövő csuklyája alá pillantani azonnali halált jelent? *Bobbin* megpróbálja tréfával elütni a kérdés élét:*"Nem tudom. Még sohasem hallottam olyanról, aki megpróbálta volna..."* *Goodmold* mester sajnos mostanában nagyon elfoglalt és nem ér rá madarakat nézegetni — így tehát semmilyen felvilágosítást nem tud adni egy csapat hattyúról. Ellenben megpróbál a nyakunkba sózni néhány távcsövet és egyéb optikai berendezést, amelyek majd bizonyára sokat segítenek a keresésükben. *Bobbin* inkább azt mondja, hogy most éppen nem vágyik ilyen cuccokra, majd talán egyszer visszajön értük. *"BIZTOS, hogy visszatérsz hozzánk. Hamarább, mintsem gondolnád..."* — mondja *Goodmold* sejtelmesen és lelép a színről. Hm, úgy látszik, ő is kristálygömböket szokott kukkolni üres perceiben, csak az övén más adók jönnek, mint ami a miénken... *Goodmold* rögtön megjelenik megint, mihelyt közelebbről szemügyre akarjuk venni a kelyhet. Elmondja, hogy ez kivételesen nem üvegből van, hanem gyémántból és a céh alapítójának, *Bottleblow* mesternek keze munkáját dicséri. Sajnos ez az utolsó darab, ami megvan tőle, mivel háromszáz évvel ezelőtt egy sárkány kirabolta a céh múzeumát és kincseskamráját. Akkor veszett el a mester másik műve is, az Első Kristálygömb... *Goodmold* megint távozik. Ezek után már mindenkinek elmehetett a kedve a kehelytől, de azért csak vizsgáljuk meg: *Bobbin* azon morfondírozik, hogy hova tűnhetett a sárkány a céh kincseivel? (A kelyhet egyébként a faluban, az üvegnél tanult dallam ellenkezőjével fel lehet tölteni vörösborral. Semmi sem történik, csak *Bobbin* jegyzi meg, hogy ha nem lenne ilyen fiatal, akkor meg is inná...) Innen jobbra található az üvegtemető, ahol most megnézhetjük a céh alapítójának és feleségének síremlékét. Később más dolgunk is lesz ezen a helyen...

△ ***"Leeentről a Bobbin, feljött hozzátok, pááááaztooorooook..."***

Most már visszamehetünk a tamáskodó pásztorokhoz. Örömmel várnak, mi pedig rögtönzünk nekik egy kis hatásvadász bemutatót tudásunk hatalmas tárházából: eljátszuk nekik a kristálygömbtől hallott dallamot. Ahá! Tetszett nekik a dolog. Világgá szaladtak ijedtükben, amikor *Bobbin* néhány másodpercre sárkánnyá változott... Továbbhaladva az ösvényen egy mezőhöz érkezünk és 4 birkába botlunk, akik nyugodtan legelésznek. A birkák mellé egy — kivételesen — látható pásztort is rendszeresítettek, aki pillanatnyilag a karám falának dőlve hortyog. Semmilyen varázslatra nem hajlandó felébredni — kivéve azt, amikor *Bobbin* közelebbről is meg akarja vizsgálni az egyik birkáját. A birkák ettől idegesek lesznek és úgy döntenek, hogy ők nem akarnak a továbbiakban főhősünkkel egy karámban tartózkodni. Miközben átugrálnak a kerítésen, ismét egy dallamot hallunk. A következő pillanatban a pásztorba is élet költözik és felelősségre von bennünket, hogy miért nem találunk jobb szórakozást a birkái macerálásánál? Az ideges jószágokat az előbbi dallam inverzével visszaugráltatja a kerítés másik oldalára és ismét elmerül az álmok tengerében. Mindenesetre tanultunk tőle egy idegesítő/nyugtató dallamot. (Egyébként a birkákat ugráltatás előtt be is lehet festeni zöldre. (**Mint a Milka-tehenet lilára? — CoVboy**) Ilyenkor a pásztor már nem csak azért lesz ideges, hogy piszkáljuk az állatait, hanem azért is, hogy ledukkóztuk őket és így egyrészt rondák, másrészt meg nem veszi észre őket a réten. Hm, hm. Hát ilyen az élet!...)
A rét másik oldalán terül el a pásztorok faluja. Az egyik házban egy aranyos kis bárányt találunk a jászolban. Mielőtt közelebbről is szemügyre vennénk, valaki érdeklődik odakintről, hogy mégis mit csinálunk odabent?! Nemsokára megjelenik a *Fleece* nevű lány, aki a Pásztorok céhének elöljárója. Minket ugyan összekever azzal a hatalmas varázslóval, akit a Mágusok céhétől várt ide, de azért nem zavartatjuk magunkat. Ő sem, mivel *Bobbin* tiltakozását szerénységnek veszi. Aztán előadja a problémáját is: az egyik megrendelőjük (a Klerikusok) tízezer bárányra adott fel megrendelést. Az igaz, hogy ennyivel egy egész hadsereget is el lehetne látni, de ők nem szabják meg a megrendelőiknek, hogy mit csinálnak a náluk vett áruval. (**Az a** POWERMONGER-**ből már úgyis kiderült, hogy hogyan tesz a bátor katona a veszedelmes bi(r)kával... — CoVboy**) A baj csak az, hogy a megrendelő nem fogja megkapni a birkát: a környéken ugyanis egy sárkány lakik, aki felettébb kedveli a bárányhúst és időről-időre elemel egyet-egyet (mint azt a mellékelt ábra is bemutatja). A birkák gyapjúja teljesen fehér és a sárkány már messziről megpillantja — sehova sem tudják eldugni őket. Egy ilyen egyszerű feladat megoldása természetesen még egy amatőr varázsló képességeit sem haladják meg, nemhogy egy olyan kiváló szövőét, mint amilyenek mi volnánk — de vannak további gondok is: a jászolban fekvő bárány éppen beteg és valószínűleg nem húzza túl sokáig. A sárkány egyébként az ő mamáját ebédelte azon a napon, amikor világra jött. Szóval nehéz gyerekkora van ennek a barinak... *Fleece* ugyan ismer egy varázsdallamot a "Lopva közelítő" ellen, amelyet még a nagyapjától tanult, de az nem nagyon akar segíteni a beteg jószágon. Rögtön be is mutatja — tényleg nem sikerül. Ha a bárányt megvizsgáljuk, akkor észrevesszük, hogy egy kicsit nyitva van a szeme, tehát még pislákol benne az élet. Pont ezért nem működik a varázsdallam sem: ez a teljesen halottak életre keltésére szolgál — félholtaknál no effect.
Mehetünk a mezőre, ami időközben tele lett birkával. Mindenütt birkák, amerre csak a szem ellát. A teendő valószínűleg senkinek sem okoz gondot: le kell festeni őket zöldre (természetesen nem mind a tízezret, csak egyet...). Feltaláltuk a teljesen terepszínű "katonai birkát"! Most már csak egyetlen probléma van: a sárkány éppen zuhanórepülésben közeledik errefelé és mivel éppen az imént mázoltuk zöldre az összes birkát, "Hátha ehető!"-alapon azt a dolgot fogja elvinni, amit éppen lát. Ilyen pedig csak egyetlen van a mezőn: *Bobbin*. Igazán kellemetlen...
A sárkány egy közeli vulkánig cipel bennünket, aminek a kráterében rendezte be otthonát. A berendezés egyetlen halom aranyból áll, amin a ház ura heverészni szokott. Most is éppen így csinál, miközben beszél hozzánk. Először azon sopánkodik, hogy milyen soványak vagyunk — mennyit kellett repülnie és csak egy ilyen aszott mágus kerül konyhára! Amikor beszélgetni akarunk vele, akkor mérgesen ránkripakodik, hogy ne bámuljuk, mert az modortalanság és zavarja is a dolog. Később bocsánatot is kér, mert sovány mágusok társaságában mindig barátságtalan. *Bobbin* kérdésére azt állítja, hogy nem akar lefújni bennünket tűzzel — már az utolsó "tüzelési ideje" óta nem fújt tüzet (és az már nagyon rég volt). Lefújhatna, de nem akar: nem illik az életfelfogásához... Ebből talán már kiderült, hogy egy teljesen idióta sárkányhoz van szerencsénk. Inkább pszichológushoz kellene mennie, mint velünk szórakoznia. Unalmunkban varázsolgathatunk egy kicsit neki: megpróbálhatjuk zöldre festeni, kinyitni vagy például az alatta lévő aranyhalmot szénává változtatni... Ebből az egyik talán sikerülni is fog (sőt, még egy plusz hangot is kapunk érte). Ez a bolond hüllő ugyan egy érző lélek, de most peche van, hogy elállja a mögötte levő kijáratot: sajnos alá fogunk pörkölni egy kicsit. Miután szalmává változtattuk az aranyat alatta vagy nyugtassuk meg a dallammal, amit a birkáknál tanultunk (erre elalszik, de az orrlyukaiból kicsapó lángocskák nemsokára felgyújtják a szalmát) vagy pedig játsszuk neki azt a dallamot, amitől a pásztorok is megijedtek (erre *Bobbin* változik tűzzé és ő gyújtja fel a szalmát). Amikor már minden lángokban áll (ezt láttuk a kristálygömbben is), jobbnak látja kirepülni a fészkéből, mert a farka is tüzet fogott. Lehet, hogy ez nem túl nagy boldogság a számára...
Mögötte megnyílt a kijárat a barlangrendszerbe. Itt sötétség uralkodik, tehát mindenekelőtt zenéljünk egy világítós dallamot. A barlang útvesztő (inkább útvesztőcske), amihez sok sikert kívánunk — a lényeg az, hogy az egyik platóról majd le fogunk pottyanni egy kis tavacskához. Vizsgáljuk meg a víztükröt, mire *Bobbin* meglátja a saját tükörképét benne, közben pedig meghallgathatja az ezt előidéző dallamot. Ezután bevethetjük a tavon a faluban tanult kiürítős dallamot. A mélyén előtűnik az a bizonyos kristálygömb, amit háromszáz éve rabolt el az Üvegfú-

vók céhétől a sárkány. Ebbe is bele lehet kukkantani: egy füstölgő hegyet, a hattyút és a vigyorgó *Mandible* püspököt láthatjuk benne. Az út a kijárat felé a fa mögött vezet, így tehát a fán kell clickelni, hogy *Bobbin* odataláljon.
Miután kijutottunk a hegy belsejéből, szomorú látványban lesz részünk: a lefelé vezető úton hatalmas lyuk tátong. Talán azért, mert gazdaságtalanul használták ki a rendelkezésre álló építőanyagot: ha nem csigavonalban menne, hanem egyenesen, akkor már elég lenne... Nem baj, majd mi kipörgetjük egy antitornádós dallammal. Olé! — máris egyenesen kanyarog lefelé az út. Amint eltűnünk a kanyarban, látjuk, hogy a még mindig füstölgő farkú sárkány is arra repül, amerre mi megyünk. Hm. Talán megneheztelt ránk, hogy egy kicsit megpirítottuk? Meglehet...



△ ***Melyik lehet az a Stoke?***

Egy temetőbe érkezünk, amelynek a sarkában egy fiú szunyókál. Érdekes egy helyet választott a szendergésre. Csináljunk rajta bármilyen varázslatot és a zenére visszahajókázik hozzánk az álmok tengeréről. Miután magához tért, elmondja, hogy ő *Rusty*, a Kovácsok céhéből és tulajdonképpen tűzifát kéne gyűjtenie, de nem talál egy árva darabot sem. Ezért inkább alszik, mert úgy sokkal jobban telik az idő. Megmutatja *Forge* néven közismert városukat is, ami a céhre jellemző módon egy hatalmas üllőre hasonlít. Hattyúkat ő sem látott, van viszont egy csomó kígyó. Kösz, az nem kell — olyan nincs a családban. A sok beszédtől megint elfárad és visszafekszik aludni. Ha most lemennénk a városba, a toronyban álló őr megkérne bennünket, hogy legyünk szívesek kintmaradni vagy esetleg egy vezetővel bejönni. A kaput kinyithatnánk a nyitó varázslattal, de a jól megtermett őr nemsokára úgyis páros lábbal rúgna ki bennünket...) Ezért inkább zenéljünk az alvó *Rusty*nak egy tükörkép dallamot. Miután *Bobbin* elcserélte a sajátját *Rusty* ruhájára, az őr sem akadékoskodik tovább a kapunál és bemehetünk a városba. Az őrtől megtudjuk, hogy egy bizonyos *Stoke* már régóta keres bennünket és legközelebb jobb lenne időben visszajönni. Keressük meg *Stoke* urat, aki örömmel üdvözli az ő "fáradhatatlan" tanítványát, akit már órák óta elküldött tűzifát gyűjteni és teljes egy, azaz egy darab bottal tért vissza. (Miféle "botról" beszél ez a jóember?") Még szerencsénk, hogy a főember fiai vagyunk, különben a tűzifa helyett mi landolnánk a tűzben, mert ha kialszik, a céh elveszti a klerikusok megrendelését. Ezzel elveszi a kezünkből a varázspálcát, bedobja a többi tűzifa közé. Minket pedig szépen bezár a kamrába, azzal a cseppet sem biztató felkiáltással, hogy nemsokára visszajön és nem egyedül... A bot nélkül ugyan nem tudunk semmit sem kezdeni, de azért csak vizsgáljuk meg a szalmát. Úgy látszik, *Bobbin* nemcsak *Rusty* ruháját, hanem szokásait is magára öltötte: közli, hogy eléggé elálmosodott és ez az adag szalma nagyszerűen alkalmas helynek tűnik egy kiadós alvásra. Egy pillanat alatt álomba merül...
Most egy kis intermezzot látunk: füstölgős farkú ismerősünk rövid úton landol a temetőben, ahol egy ismerős, csuhás alakot pillantott meg a hegy tövében szundikálni. Az alvó *Rusty*nak elég csúnya ébredése van, amikor egy hatalmas karom megkocogtatja a vállát és a tulajdonosa közli, hogy nem volt kedvére való a dolog azzal a tűzzel, viszont most zsenge, fiatal húsra vágyik a bendője...
A szundikáló *Bobbin* hirtelen arra ébred, hogy ismét a saját ruháját viseli — megszűnt a tükröződés. Mindenesetre reméli, hogy *Rusty*nak nem történt semmi baja. (**De drága fickó! Bár végül is az már csak nem lehet baj, ha tévedésből elfogyaszt egy sárkány tízóraira... — CoVboy**) Odakint *Spoke* azon mérgelődik, hogy pont most fogy ki a tűzifa, amikor a klerikusok tízezer kardot rendeltek tőlük — talán még az íróasztalát is fel kell áldoznia! Ettől ugyan nem fog sokáig égni, de azért tűzbe veti a varázsbotot is. Hál'Istennek nem gyullad meg, viszont elkezd villogni és egészen érdekes füstöt ad ki magából...
Odakint a temetőben eközben meghasad az ég és *Rusty* annak a reményében távozik az Örökkévalóságba, hogy még egyszer elkapja azt a szövőt, akinek a sorsát köszönheti. A túlvilágra vezető lyukon ma kétirányú forgalom van, ismerős alak tűnik elő belőle. Egy kacsa. Azaz *Hetchel* anyó. Érdeklődve szemléli *Rusty* földi maradványait, majd azon morfondírozik, hogy hova tűnhettünk mi, amikor csak a kovácsok városa van a közelben és ott olyan barátságtalan népek laknak, hogy sohasem engednének be egy szövőt... Ebben a pillanatban jelenik meg a város felett a varázsbot füstje, ami egy repülő hattyút szimulál. *Hetchel* tehát úgy dönt, hogy inkább mégis megnézi magának ezt a várost. Miután berepült a kemence kéményén, sikeresen megkaparintja a botot és visszajuttatja *Bobbin*hoz. Ismét van bot, tehát munkára fel! Nyissuk ki az ajtót a megfelelő dallammal és menjünk le a lépcsőn. (A szalmát a kamrában egyébként szintén arannyá lehet változtatni, valamint a tűzifa tartóját is fel lehet tölteni.)
Egy terem kerengőjére jutottunk. A terem közepén éppen egy kard van megmunkálás alatt. Az eseményeket a céh vezetője és egy ismerős alak (*Mandible* püspök) figyeli, miközben csevegni próbálnak. Természetesen kihallgatjuk őket: a szó arról folyik, hogy a tízezredik kard elkészülte végre az előkészületek végét fogja jelenteni és *Mandible* nagyon türelmetlen, hogy ilyen sokáig kell várnia erre az utolsóra. Bár igaz, hogy ez egy rendkívüli kard lesz a maga nemében... A kovács egyébként mindig valami érdekes kifogást talál ki, hogy miért nem készült még el a munkával. Nem is fog soha, hacsak mi be nem segítünk egy kicsit, azaz nem játszuk el visszafelé a kaszánál tanult dallamot (egyébként jó az antitornádó is). Varázsolni a kardon csak akkor tudunk, amikor a kovács a magasba emeli (clickeljünk a beszélgető fickókra, hogy kérdezzenek tőle), egyébként semmi sem hallatszik a zajban. Ha a varázslat sikerült, a kovácsot a guta fogja megütni attól, hogy valamilyen ördögfióka kicsorbította élete főművét. *Mandible* sajnos nem hisz a szellemekben, mert rögtön elfogat két emberével és egy sárkány hátán a kastélyába szállít bennünket.
A kastélyban egy szép vasketrecben szállásolnak el bennünket és *Mandible* elégedetten méregeti a zsákmányát a börtönőre társaságában. Röviden be is mutatkozik nekünk: ő *Mandible* püspök, a klerikusok antiszekuláris konklávéjának transzultimateriális apostola. Aha. Tehát egy újabb bolondhoz van szerencsénk. Hosszú csevegés következik arról, hogy miért tesz meg egy szövő ilyen hosszú utat az otthonától, valamint arról, hogy veszélyes-e egy szövő. Bizonyságképpen *Mandible* megengedi, hogy a pointert mozgassuk a képernyőn, tehát tudunk varázsolni. Sajnos csak a ketrec ajtaja választható, pedig de szívesen lemázoltuk volna zöldre!... Mindegy. Nyissuk ki a ketrec ajtaját. A közönség erre levonja a konzekvenciát: tényleg veszélyesek a szövők. *Mandible* el is veszi a pointert meg a botot, viszont röviden vázolja előttünk terveit a jövőre nézve (ami csak megerősíti az elmebeli állapotáról imént megállapítottakat). A kastély egy elhagyott temetőben fekszik, pontosan az Élők és a Holtak Birodalmának határán. *Mandible* meg akarja nyitni az eget, hogy szabadjára engedje a holtakat, akiknek természetesen ő lenne a vezére. A holtakból álló hadsereg a pásztorok birkáival etetve, a kovácsok kardjával felszerelve és az üvegfúvók Kristálygömbjének védelmében legyőzhetetlen lenne és ő, *Mandible* lehetne a világmindenség ura. Bobbin nem akarja idegesíteni a beteget, szóval csak egészen halkan jegyzi meg, hogy hiába vette el a botot, úgysem tudja használni. Most kiderül, hogy az imént a püspök csak azért engedte kinyitni a vasketrec ajtaját, mert szüksége volt a nyitás varázslatának 4 hangjegyére — mi pedig ügyesen el is játszottuk neki... Ezután a kristálygömbjébe pillant, ahol már látja, amint a kovácsok kijavítják a hibát, amit a kardban okoztunk és nemsokára át is adják neki. Azután távozik az erkélyre, de előbb *Cob* lelkére köti, hogy ne tévesszen szem elől bennünket.
Kimenni nem tudunk, mert *Cob* (Cobboy?) elállja az utunkat, tehát nézzük meg inkább, hogy mi van a varázsgömbben. *Cob* nem engedi, hogy piszkáljuk a gömböt, de miután *Bobbin* azt bizonygatja, hogy csak bele akar nézni, megengedi — cserébe viszont be akar nézni a csuklyánk alá, mert ő is hallott a legendáról, mely szerint egy szövő csuklyája alá nézni azonnali halált hoz. *Bobbin* rááll az alkura... Míg a nézelődés folyik, ismét *Mandible* látható a képen, aki az erkélyen mérgelődik. Mire a kamera visszaáll *Bobbin*ra, egy fővel csökkent a szereplők száma: *Cob* eltűnt valahova és *Bobbin* is elintézi a dolgot annyival: *"Én figyelmeztettem..."* Most már belenézhetünk az üveggömbbe, ahol a szokásos hattyút, egy sült hattyút és egy lehulló kacsatollat láthatunk. Az előrejelzések tehát nem túl biztatóak a jövőre nézve... Az egyik ketrecben egy nagy, zöld, barátságtalan kinézetű rondaság üldögél, ami elég éhesnek is tűnik — még szerencse, hogy be van zárva az ajtaja! Kukkantsunk ki tehát az erkélyre, hogy mit művel mostanában a püspök úr.
Mandible kicsit elégedetlenül konstatálja, hogy *Cob* nem volt valami elővigyázatos. Mindenesetre pont jókor jöttünk, hogy

tanúi lehessünk az új éra születésének. Hiábavalóak *Bobbin* figyelmeztető szavai, kinyitja az eget. Hatalmas hasadás támad rajta és *Bobbin*nak kissé rossz előérzete támad a jövendővel kapcsolatban — ezért inkább hátrébb húzódik egy kicsit. Az égi hasadékban nemsokára megjelenik Káosz úr és érdeklődik, hogy melyik marha háborgatja már megint a holtak nyugalmát. *Mandible* szépen bemutatkozik a szokásos szövegével (a klerikusok antiszekuláris satöbbi). Káosz ezt annyira meghatja, hogy rögtön magával is invitálja a püspököt harmadik látogatására. Szegény *Mandible* szervezete ezt egy kicsit megsínyli, mert az elhangzó dallamtól (az ügyesebbek lefülelhetik, hogy mi volt az) darabokra hullik. A bot szerencsére itt maradt, tehát miután Káosz elindult körbenézni egy kicsit az élők között, ismét magunkhoz vehetjük. Most vissza kell mennünk a ketrecekhez, hogy örömmel tapasztalhassuk: valaki kinyitotta az éhes szörny ketrecét és az eltűnt valahová. Amikor visszasétálunk az erkélyre rögtön tapasztalhatjuk azt is, hogy nem tűnt el: itt jön utánunk... Szegény *Bobbin* ijedtében felugrik a párkányra, de a szörnyeteg támadása lesodorja onnan és belepottyanunk az Örökkévalóságba.
Nem baj, úgyis tele van lyukakkal! Minden temetőnél, ahol eddig jártunk (pásztorok, üvegváros, kovácsok városa) egy-egy lyuk nyílt a síroknál. *Mandible* kastélyához nem tudunk már visszamenni (a szörny nagyon éhesnek látszott, tehát *Bobbin* inkább itt maradna), tehát azt csukjuk be szépen magunk után. Az Örökkévalóság másik oldalán megtaláljuk a Csodák és Lelkek Tavát, amiről még a faluban olvashattunk *Lady Cygna* sírján. A tavon testületileg ott úszkál a teljes hattyúvá változott szövők céhe. Az egyik hattyú különösen barátságosnak tűnik: már ismerős a kristálygömbökből és a szeme is teljesen olyan, mint *Bobbiné*... Örömmel üdvözöl bennünket és közli, hogy már régóta várta érkezésünket. Aztán hosszú mondókába kezd: ő volt az a hattyú, amelyik minden születésnapunkon meglátogatott bennünket. Egy anya igazán megtehet ennyit a gyermekéért... Ez a hattyú ugyanis *Lady Cygna Threadbare*, a mi kedves mamánk — *Hetchel* anyó csak nevelt bennünket. A derék kacsa most elrepült, hogy előbb érjen oda a Szövőszékhez — ha Káosz megelőzné, annak beláthatatlan következményei lennének... Most nekünk is oda kellene jutnunk, de valami agyafúrt stratégiával, mert erre nem mehetünk tovább: a falunk a tengeren túl fekszik. Az agyafúrt stratégia abban áll, hogy a holt lelkek az Örökkévalóság repedésein keresztül vándorolnak: ha ezeket a repedéseket befoltozzuk, akkor talán követni fognak bennünket...
Rendben. Kezdjük a dolgot a piros repedéssel. Ezen abba a temetőbe jutunk, ahol *Rusty*t véletlenül elfogyasztotta a sárkány. Elég szomorúan festenek széttépett maradványai, de nemsokára megjelenik a lelke is és örömmel üdvözöl bennünket. Aztán néhány provokatív kérdést is feltesz: például azt, hogy tudjuk-e mi történt akkor, amikor meglátta itt a sárkány a mi ruhánkban heverni?! Az odáig még rendben van, hogy furcsa csörömpölésünkkel felébresztjük álmából; még az is rendben volna, hogy elcseréljük vele a ruhánkat (ne legyünk kicsinyesek, majd később úgyis visszacseréljük) — de az már abszolút nincsen rendben, hogy egy tízméteres sárkány összetéveszti velünk és darabokra szaggatja! Ezután megmutatja, hogy mi maradt a városából azután, hogy valamelyik találékony fickó megzavarta a holtak nyugalmát. Hát nem sok. A holtak egyike kissé ideges lett, amikor nem hagyták nyugodtan pihenni. Mindenesetre most ő is visszatér az Örökkévalóságba, hogy megvárja az utolsó ítéletet — mint ahogy az egy rendes szellemhez illik. A pásztorlánytól már tanultunk újraélesztő varázslatot, tehát most bevethetjük Rusty földi maradványain. Hopp! Máris felpattant! Kissé meg van lepve, hogy miket tudunk művelni, de azért köszöni szépen és már szalad is, hogy megkeresse a céhének eltűnt tagjait. Miután visszatértünk, csukjuk be a repedést magunk után.
A következő állomás a pásztorok völgye. Itt egy halom hulla vár bennünket, de *Fleece* még érdekes módon életben maradt. Azt mondja, hogy egy kicsit késõn jöttünk. Már csak ő maradt egyedül, de neki is nagyon fáj, hogy ez így van. Próbáljunk meg segíteni, ha tudunk... Persze, hogy tudunk — de miért felejtette el azt a varázslatot, amit tőle tanultunk? Mindegy. Támasszuk fel a pásztorokat, majd csukjuk be ezt a lyukat is magunk után.
Következik az üvegfúvók városa. Itt *Goodmold* mester haldoklik csendesen. Rajta nem kell újraélesztést alkalmazni — ő még él. Ha beszélgetni akarunk vele, elmondja, hogy nem sikerült a kaszát használniuk, sőt Káosz elragadta tőlük. Már mi sem tudunk segíteni rajtuk, de azért mondjuk majd el a világnak, hogy becsülettel haltak meg, blablabla... — és ezzel eltűnik a semmiben. Miután ezt a lyukat is becsuktuk, Bobbin elégedetten csettint:"*Na, ez volt az utolsó! Most már segíthetünk* Hetchel*nek!*" Azonkívül megkapjuk a 'b' hangot is.
Ez az első olyan pont a játékban, ahol komolyan el lehet akadni. Most már csak egy helyszín maradt: vissza a hattyúkhoz. Viszont még hiányzik az utolsó hangjegyünk, szóval nem tudjuk a hattyút visszaváltoztatni (és más varázslat sem üzemel rajta). Amikor először jártunk itt, kijáratot innen csak visszafelé találtunk, szóval tökéletes zsákutcának tűnt a dolog — pedig még van egy temető a falunkban is... Miután bezártuk az összes lyukat és visszamegyünk a hattyúkhoz, clickeljünk csak a képernyő bal oldalára és hopp-hopp-hopp! — kijárat nyílt tovább!!! Természetesen a falunk temetőjébe vezető réshez jutunk rajta.
A szövőszéknél nemsokára megjelenik *Hetchel* anyó. Mögötte pedig Káosz, aki vadul csapkod a repkedő kacsa felé. Közben bátorító indulót hallunk. (**Szerintem ez a Madness 'Razor Blade Alley' c. száma... — CoVboy**) Káosz barátunk szerint történelmi pillanat érkezett el és ennek örömére megtaníthatjuk őt ennek a szövőmasinának a kezelésére. *Bobbin* azt mondja, hogy ez csak a holttestén keresztül lehetséges, de Káosz szerint ez a kívánságunk könnyen megoldható. *Hetchel* repkedés közben azt hápogja, hogy semmisítsük meg azonnal a szövőszéket, *Bobbin* meg tanácstalanul forog utána, mert nem tudja a varázsdallamot ehhez. Hirtelen felhangzik egy dallam, amitől *Hetchel* abbahagyja a hápogást és leszáll a földre. Különös módon tovább mozgatja a csőrét, de semmi hangot nem hallat — teljesen megnémult. Szerencsére a REC gombot valaki lenyomva felejtette a szövőszéken, mert ha megvizsgáljuk, akkor rögtön megtudjuk az iménti dallamot. Visszafelé lejátszva a kacsának, az megint repkedni kezd és újra kezdetét veszi az egész kergetőzés. *Hetchel* megint azt kiabálja, hogy semmisítsük meg a Szövőszéket, *Bobbin* pedig ismételten a dallam után érdeklődik. Végre felhangzik a várva várt négy hangjegy... Ajjajaj! Ez talán mégsem az volt: ettől *Hetchel* röptében sült kacsává változott... (**Ezt hívják gyorsbűfének — CoVboy**) Természetesen a Szövőszék ezt a dallamot rögzítette, tehát hallgassuk meg és játszuk le ezt is a kacsának (azaz most már kacsasültnek). Következik a harmadik felvonás: a cselekmény ugyanaz, de most megint egy másik dallam hangzik fel (ha valakinek jó a füle, akkor az észreveszi, hogy ez ugyanaz a dallam volt, ami akkor csendült fel, amikor Káosz megérkezett *Mandible* kastélyához). Ettől *Hetchel*ből mindössze egy darab toll marad, viszont Káosz is repül tőle egyet. Ez a romboló varázslat dallama. Hallgassuk meg és játsszuk el a szövőszéknek. Zutty! Egy fél órányi lemezcserebere után végre hajlandó szanaszét szakadni. A lyukon természetesen a kedves mama repül be (ki más is lehetne?) és summázza az eseményeket: a Szövőszéket teljesen tönkretettük. Káosz szerint ez elég nagy marhaság volt, de attól függetlenül a világ az ő uralma alatt fog egyesülni. Hattyú mama azt mondja, hogy sajnos igaza van és az egyetlen esélyünk már csak az, ha újra szőjük a sorsunk fonalát. *Bobbin* szerint kissé körülményes lenne a fél univerzumot újravarrogatni, de az anyja meggyőzi, hogy ez az egyetlen, amit tehetnek. Hopp! Megkaptuk az utolsó hangjegyet is! Időközben újabb hattyúk jelennek meg a színen: amikor szövésről van szó, a Szövők céhének természetesen ott a helye. Mivel most már nincs szüksége rá, Káosz el is dobja a kaszáját. Lépjünk be a lyukba, ahol végre visszakapjuk a vezérlést. Csak egyetlen dolgot választhatunk: magunkat. Most már ideje volna nekünk is jó szövő módjára hattyúvá változnunk. Miután ez megtörtént, Káosz vigyorogva utánunk kiált:"*Repülj olyan messzire, amennyire csak tudsz, ifjú szövő! Hamarosan úgyis viszontlátjuk egymást...*" Aha. Csak nem úgy, ahogy te gondolod, fiam...! Most érdekes dolog történik: a hattyúk megragadják a hatalmas lyukat és elviszik magukkal "valahová". Meglepő fordulat. Vajon mi történik ezután?!...

Hát kérem: semmi! Mármint semmi sem történik ezután. A hattyúk átvonszolják a hatalmas lyukat az égen és *Fleece* a pásztorok völgyéből, valamint *Rusty* a kovácsok városából elképedve bámulják őket. Káosz eldobott kaszája hirtelen holdsarlóvá alakul az égen, de a hattyúk csak repülnek, repülnek, ki tudja meddig... — mi pedig meghökkenve bámuljuk a játék készítésében résztvett személyek névsorát és az ENDE feliratot. Ritka bolond befejezés egy mesejátéknak. Az ember azt várná, hogy a hattyúk életre keltik II. Singert, Szövőország királyát, akinek a segítségével úgy elpáholják Káoszt, hogy az azt se tudja kinyögni, hogy Woolmark. De ez?!

A játék kivitelezése egyébként mindenképpen elismerést érdemel: mintha egy filmet látnánk. A kiválóan hangszerelt aláfestő zenéket Csajkovszkij műveiből válogatták össze, amelyek nagyszerűen illeszkednek a történet hangulatához (bár lemezcserék közben kissé rondán festenek a "staccatok"). A rajzolók is kitettek magukért, de az azért látszik, hogy igyekeztek alkalmazkodni az EGA-kártyás IBM PC-k grafikai lehetőségeihez (PC-n is teljesen ugyanaz a játék, mint Amigán). A játékkal csak egy "gondunk" volt: nem volt valami nehéz végigjátszani. Ja, és természetesen a befejezés. Kábé annyira logikus, mintha Nils Holgersson vércsévé alakult volna és megeszi a hörcsögét vagy mondjuk Bambit felveszik fővadásznak. Bár ha tanmesének fogjuk fel, akkor tényleg nem rossz: ezek szerint egy olyan világban élünk, ahol Káosz uralkodik. Na, nem baj — várjuk vissza a hattyúkat... (**... és a teheneket is! — CoVboy**)

TökösMákos

THE DALLAS QUEST (C-64)

"Konichiwa! Bocs hogy ilyen késve írunk, (nem olyan nagy katasztrófa-CoVboy) (**Nnnnna! Ki beszél itt az én nevemben?! — CoVboy**), de a szunidőt Japánban töltöttük és a postai költségeket csak a retúrjegyből tudtuk volna fedezni, (az se lett volna egy katasztrófa- CoVboy) (**Már megint!... — CoVboy**), és egyébként is lusták voltunk befejezni a leírást. Most végre valahára megszületett a nagy mű, méghozzá két változatban. Az egyik rövid de unalmas, a másik ezzel szemben hosszú, viszont szintén unalmas. Mi a hosszú-de-unalmasat javasoljuk közlésre, de ti tudjátok..." PISTY (**Tóth István**) & METAMORPH, Budapest (**Elnézést, hogy ilyen lassan közöljük (nem baj, közben hazaérhettetek Japánból...). Éljen a hosszú változat, (Na ugye? — Pisty) a másik tényleg egy kicsit száraz volt — CoVboy**)

Egy a néhány ezer adventure-ből, amit C64-re írtak, de ez — kivételesen — elég könnyűre sikerült. Betöltés után a képernyőn öt fontos dolgot találunk: iránytű, a kép, a szövegablak, az idő és az erőnlétünk. Az iránytűn mindig csak az engedélyezett irányokat láthatjuk, néha egyet sem, ilyenkor csak valamilyen cselekvés után mehetünk tovább. A képek a (PICTURE) utasítással kikapcsolhatók, de kár értük, mert tényleg elég szépek. A szöveges résznél a helyszín leírása és az esetleges információk után a használható tárgyakat külön olvashatjuk. Jótanács: vizsgálj meg mindent! Az általános igék: N, S, W, E, T(AKE), L(OOK), I(NVENTORY), CLUE, GO, SAVE, LOAD, G(IVE), DIG, PLAY, RIDE, OPEN, CLOSE, JUMP, TICKLE, PULL, CLIMB, ON, OFF, SHOW, WAVE, HEAT. Aki még ezek után sem tudja megcsinálni, az ássa el magát. (**Érdekes fordulat! Majd eltanuljuk mi is... — CoVboy**) Ha kiásták, olvassa el a részletes leírást:

A játék főszereplője egy detektív, akinek meg kell találnia egy térképet. Induláskor egy farm nappalijában találjuk magunkat megbízónk, Sue Ellen, valamint egy kürt (BUGLE) és egy puska (RIFLE) társaságában. Tegyük magunkévá őket. (T BUGLE, T RIFLE) (Sue Ellent sajnos nem lehet...) Zsebeinket megvizsgálva (I) láthatjuk, hogy az imént felvett tárgyakon kívül még egy gyűrű, egy fotó és 500.000 dollár is van nálunk. Mint köztudott, a pénz nem boldogít (D MONEY). Menjünk keletre (E) az előszobába. Próbáljunk meg kijutni a déli ajtón, majd a kérdésre, hogy kívánunk-e még egyet játszani, válaszoljunk igennel (Y) és kezdjük újra a játékot. Az öngyilkosság helyett inkább vegyük fel az előszobában lévő borítékot (T ENVELOPE) és vizsgáljuk meg (L ENVELOPE). Két futballjegy az esti MTK-Fradi rangadóra. (**Fix kettesre veszem... — CoVboy**) Menjünk át az ebédlőbe (E). Az almákat megvizsgálva egy angol közmondással leszünk gazdagabbak. Menjünk ki a pacihoz (E), vizsgáljuk meg (L HORSE), majd a nemsokára felbukkanó gazdáját is (L LUCY) Lucy szépségünktől elbájolva megfogja a lovat, amíg fölszállunk rá (RIDE HORSE). Némi rodeo után a földön találjuk magunkat néhány folttal, és egy információval gazdagabban: északra egy kis reptér van. Menjünk vissza az előszobába, és most a változatosság kedvéért menjünk északra. A macskát (CAT) zargathatjuk egy ideig, de minek? (**Jerry-komplexusnak hívják a dolgot — CoVboy**) Az úszómedencében fényt deríthetünk hiányos úszástudásunkra. Itt egyedül a napszemüveg használható, de az sem rendeltetésszerűen. Vegyük fel (T SUNGLASSES), menjünk északra és adjuk oda a bagolynak, aki ezért helyet foglal a karunkon. A színtéren némi istálló is található, látogassuk meg (belépés ingyenes) (GO BARN) Az óriáspatkány (120 cm) nem engedi, hogy felvegyük az ásót, ezzel szemben nem hagy kimenni sem. Mi se hagyjuk élni, vágjuk hozzá a baglyot (D OWL). Ezek után felvehetjük az ásót, és elmeditálhatunk azon, hogy mire is emlékeztet. Nyomás a nappaliba, majd a legelőre (PASTURE — W). Vegyük szemügyre a csordát. Hmmm... mintha el akarnának taposni. Mit tegyünk? Lőjünk! (FIRE RIFLE). Úgy tűnik, a programozó bácsik csúnya tréfát űznek velünk: a puska elsülése helyett mindössze egy vicces feliratú zászló bújik elő. Szerencsére feltámad bennünk az ősi muzsikus vér és olyat improvizálunk a kürtön, hogy a csorda fejét vesztve menekül. A patájuk nyomán mintha valami oda nem illőt látnánk a földben. Ássuk ki (DIG). Egy szerencsétlen elődünk sírkövére bukkanunk, amin a halott útbaigazítását olvashatjuk (READ TOMB) (Ki látta a Gyalog-galoppot?). A búzaföldön előbb északra, majd kétszer nyugatra, végül megint Északra menve kijutunk valahová. Ez kíváncsivá tesz bennünket, tehát elindulunk a búzaföldre (W, N). De előbb a dolgozószobában kinyitjuk az íróasztalt és kivesszük belőle a zacskót (OPEN DESK, T POUCH) itt már nincs semmi dolgunk, menjünk ki a búzamezőre, majd onnan a reptérre. (N, N, W, W, N). Vizsgáljuk meg az ott árválkodó gépet (L PLANE). Erre előtűnik a gazdája, egy futball-rajongó külsejű egyén. Mit tegyünk vele? És a jegyekkel? Adjuk oda! (a jegyet) a pilótának (G ENVELOPE), aki ezért elvisz minket Dél-Amerikába. A gépben vegyük fel a hátizsákot (T KNAPSACK), majd nyissuk ki. Vizsgáljuk meg. Három tárgyat tartalmaz: egy ejtőernyőt (PARACHUTE), egy hózentrógert (SUSPENDER) és egy kötelet (ROPE). Ezekből csak az első használható, a másik kettőtől hamarosan megszabadulunk. (De nem most, mert miközben mi itt szórakozunk, üldözőnk egyre közeledik saját helikopterében.) Ami tárgyat most eldobunk, az egyenesen a hátizsákba kerül. Tegyük bele a fotót és a gyűrűt (D RING, D PHOTO). Vegyük ki az ejtőernyőt (T PARACHUTE), zárjuk be a hátizsákot, majd ugorjunk (JUMP). Egy fán találjuk magunkat egy majom és egy jaguár társaságában. Nyissuk ki a zacskót és vesztegessük meg a majmot (OPEN POUCH, C IT) A majom hálából kibogoz minket és a földre esünk. Itt "rend a lelke..." alapon zárjuk be a zacskót (CLOSE POUCH) (ezt minden vesztegetés után tegyük meg), majd induljunk Délre (S, S). Itt egy papagájt és egy venyigét látunk. A venyigét vizsgálva a venyige átváltozik anakondává. (**Hát meglepőbb lett volna, ha mondjuk venyigónévvé alakul... — CoVboy**) Nézzük meg a papagájt is! Ő hirtelen beszélő papagájjá változik, és azt tanácsolja: Csikizd az álla alatt! Tegyük ezt, (TICKLE ANAKONDA) mire a hüllő hisztérikusan kacagva elvonaglik. Mehetünk tovább délre (S, S) itt egy folyó állja utunkat partján egy dingivel. Vajon mire szolgálhat? Pattanjunk bele, talán kiderül (GO DINGHY). Most a folyón utazunk lefelé, a majom társaságában. Sajnos a csónak lyukas — el kéne tömni a léket. Ránézünk a majomra, aki már nem rágcsálja az ajándékunkat! Mehet neki a következő adag. A csimpánz hálából eltömi a lyukat a farkával. Most már csak az evező hiányzik a boldogságunkhoz. Megvan! A kis ásó egy evezőre emlékeztet! Nosza, irány az egyenes (ROW DINGHY). Miután megdöntöttük a 100 méteres világcsúcsot, csónakunk a vízbe fordul, s mi néhány víziló és egy teknőc társaságában találjuk magunkat. Fújjuk meg harci kürtünket! A teknőc úgy megilletődik, hogy azonnal partra visz bennünket. Egy faluban találjuk magunkat a posta előtt. A táblát elolvasva (READ SIGN) megtudhatjuk, hogy a falu neve Palaya és a Chugalug's cég tulajdona. Ne próbáljunk meg keletre, nyugatra vagy északra menni, mert a dzsungel azonnal elnyelne bennünket. Nem marad más, mint a postaépület. Bemenve (N) egy függöny és egy szőnyeg fogad. Húzzuk el a függönyt (PULL CURTALAIN), akkor meglátjuk a zseblámpát a polcon. Most a fánál leírt módon vesztegessük meg a majmot, aki kinyit egy csapóajtót a földön. Sajnos a létrán egyszerre csak egy tárggyal a kezünkben lehet lemászni, a legegyszerűbb, ha ez a hátizsák, amelyben minden más megtalálható — kivéve a zseblámpát, mert ha ezt betesszük, a sötétben nem vehetjük elő. Így tehát két menetre lesz szükségünk.

Ürítsük ki a hátizsákot, majd csak a legszükségesebbeket tegyük bele vissza. (RING, PHOTO, MIRROR, POUCH), és dobjuk el. Vegyük fel a zseblámpát, másszunk le a létrán (CLIMB LADDER), gyújtsuk meg a lámpát (ON FLASH). Menjünk vissza a faluba (E), majd a postára (S), kapjuk fel az ott hagyott hátizsákot, majd másszunk le a létrán. A lámpa már a kimerülés szélén áll, vegyük fel és menjünk nyugatra (W), ahol is egy kannibál törzs fogad örömmel (megjött a vacsi!) és már nincs szükségünk a zseblámpára (OFF FLASH). Oltsuk is el, majd mutassuk meg kedvenc fotónkat a főnöknek (TAKE PHOTO, SHOW PHOTO). A főnök elmondja, hogy egy próbát kell kiállnunk. Némi zene és kánkán után egy keresztúton találjuk magunkat. Vegyük magunkhoz a kókuszdiókat, majd válasszuk ki a nekünk legszimpatikusabb ösvényt (a nyugatit). A feladatunk: megszerezni az anyamadár tojásait. A változatosság kedvéért vesztegessük meg a majmot, aki kicseréli a tojást a kókuszdióra. A faluban adjuk oda a tojásokat a főnöknek. Nem kell neki. A gyűrűt akarja... Hát nem kapja meg. Ehelyett adjuk oda a tükröt a majomnak, aki hálából leleplezi a főnököt, aki nem más, mint J.R., a titokzatos üldözőnk. A bennszülöttek haragjától tartva meglóg egy helikopteren, így a kedves kis kannibálok haragja ellenünk fordul. Lengessük meg előttük a gyűrűt (WAVE RING), mire rémülten meghátrálnak, szabaddá téve az utat a barlangba. Mi beslisszolunk, és szemben találjuk magunkat egy aranyos kis óriáspókkal, ami elállja az utunkat. Biztosan éhes, adjunk neki valami kaját! Rántotta jó lesz? A fáklya tüzénél talán el is tudnánk készíteni (HEAT EGGS). A tojásokból azonban nem rántotta lesz, hanem kismadár, akinek haragos anyukája csipogását hallva iderepül, és elpusztítja a pókot (valamint a fáklyát). Sebaj, itt a lámpa (ON FLASH). Egy félelmetes félszemű fétisszoborra vetül a lámpánk fénye. Vizsgáljuk meg gyűrűnket. Mintha visszanézne ránk. A párhuzam sejthető: dobjuk el a gyűrűt, ami önálló életre kelve elfoglalja őt megillető helyét a szobor szemüregében. A szobor erre hálából egy térképet köp lábunk elé. Valószínűleg azt, amelyikre szükségünk van. Vegyük fel. Kalandjainknak ezzel még korántsincs vége, ugyanis megjelenik J.R. és egy kis pénzt ajánl fel a térkép ellenében. Ne feledjük, a pénz nem boldogít: utasítsuk el ajánlatát, akkor egy varázslat nyomban visszarepít minket kiindulási helyünkre, ahol már vár minket a vonzó Sue Ellen. Adjuk oda neki a térképet, és figyeljük a következményeket.

A poént nem lőjük le, aki kíváncsi rá, játssza végig a játékot. Megéri. (**Ez idáig mind rendben is volna, de vajon mitől detektív ez a "detektív"?! — CoVboy**)



BOX MANAGER (C-64)

Hi CoVboy! Múltkori válaszleveled olyan mély impressziót gyakorolt rám, hogy elhatároztam, megpróbállak segíteni benneteket a munkában. Az alábbiakaban küldöm a WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER — avagy póriasan ismert nevén BOX MANAGER — c. játék leírását. Remélem, a leírást használni tudjátok valamire! (Mondjuk az Olvasói Tókos-Mákosra és nem a mellékhelyiségre gondolok...) Nem is vártam, hogy ilyen hosszúra sikerül! Mindenesetre úgy gondolom, hogy ha leírás — legyen leírás! Nincs igazam? (**Del — CoVboy**) Remélem bele tudjátok tenni az újságba. Tiszteletdíj vagy ilyesmi eszembe sem jutott — akkor nem Nektek küldtem volna. (**"Commodore-szegényház"? — CoVboy**) De azért egy válaszlevelet küldhetsz, ha már 9 és 1/2 oldalt lekopogtam ezen a ZETOR VO.O típusú írógépen. Sajnos nincs printerem... " POROSZ PÉTER, Budapest

A BOX MANAGER az utóbbi időben divó sportmenedzseri játékok sorába illik bele. Egy vagy több (max. 5) bokszolót kell a világranglista aljáról (ez először 100. helyet jelent) minél följebb, célszerűen világbajnoki címre vezetni. A játék igen jó szórakozást biztosíthat a kategória kedvelőinek, legalábbis addig, míg meg nem szerezzük a világbajnoki címet. Elsősorban a sok angol masztagra való tekintettel gondoltam úgy, hogy megér egy leírást.
A játékot a kettes joystick-portról irányíthatjuk. Az elején lehetőségünk van kimentett játékállás betöltésére, ekkor a DO YOU WANT TO LOAD A PREVIOUS GAME? kérdésre a YES-t kell válaszolnunk, majd meg kell adnunk az adathordozót (TAPE, DISK). NO esetén elölről kezdjük a mesterkedéseket, első játéknál természetesen ezt kell választanunk. Ezután megészemlélhetjük menedzseri diplománkat, amit alá is kell írnunk. Hibázás esetén az IS THIS CORRECT ? kérdésre NO-val válaszolva javíthatunk.
Ha ezen túlvagyunk, áldozatunk, a bokszoló nevét kell megadnunk, majd szerződést kell kötnünk vele. A szerződés az alábbi pontokat tartalmazza (sorrendben): évi bunyószám (1-12), garantált ranglistahelyezés (100-1); átlagos részesedés a bevételekből százalékban (0-100); belgért bajnoki cím (NONE: semmilyen; AREA: területi; NATIONAL: nemzeti; WORLD: világ). Elsőre ígérhetünk 10-12 meccset, 50-60. helyezést, 25-30% részesedést és mondjuk nemzeti bajnokságot. A szerződés egy évre szól. Ezután a CHANGE CONTRACT?-re YES-szel válaszolva módosíthatjuk a szerződést, a MANAGE ANOTHER BOXER?-re YES-t válaszva pedig újabb bokszolót vehetünk szárnyaink alá. Kezdőknek egy is elég!
Ha ez megvan, az ALTER ANY BOXERS, NAME?-re YES-t válaszolva módosíthatjuk a profi bokszolót nevét: ezek ABC-sorrendben jelennek meg és a NEXT PAGE ill. PREV PAGE funkciókkal lapozhatunk előre-hátra. Az adott lapon a 'fel'/'le' irány és a 'tűz' gomb segítségével kiválaszthatjuk az átkeresztelendő bokszolót, majd beírhatjuk új nevét és a EXIT-tel kiléphetünk — semmi értelme. Mindezok után megjelenik egy irodai folyosó digitalizált (sic!) képe, innen az ajtókat választva hívhatók a különböző funkciók. Lássuk sorban!
EXIT: kijárat. Ha nem meccs időpontjában választjuk, a SAVE GAME? (TAPE, DISK), majd az EXIT GAME? kérdésekre válaszolhatunk YES-szel vagy NO-val. (A kérdések pontos fordítását mindenki sejtheti). Ezt a funkciót tehát elsősorban a játékállás kimentésére használhatjuk. Ha meccset nézni jöttünk ki, akkor itt más történik — leírás a következő pontban.
OFFICE: hivatal. A játék központi helyszíne. Több dolgot is irányíthatunk innen:
A szürke szekrényt választva a bokszolók adatait hívhatjuk le. A FIGHT RECORDS pont az általunk menedzselt bunyós mutatóit tartalmazza, sorrendben: ranglista hely a WCIB és a FWB (a két profi bokszliga) nyilvántartásában; utolsó hét meccsünk részletes adatai (ellenfél neve, s meccs eldőltének módja (K.O.: kiütés, TKO: technikai tus, CUT: sérülés, PTS: pontozás; menetszám; győzelem (WON) v. vereség (LOST)), eddig vívott bunyók száma, ebből győzelem, döntetlen, vereség ill. kiütéses győzelem. Ez így egy kicsit áttekinthetetlennek tűnhet, de a képernyőn rögtön világos lesz.
A szekrényben a második lehetőségünk a CONTRACTS pont, ez alatt szerződéseinket vizsgálhatjuk meg.
Az utolsó lehetőség a RANKINGS választása: a ranglistákat tartalmazza. A két szövetség területi-, nemzeti- és világranglistája közül választhatunk. Itt lehívhatjuk az egyes bokszolók adatlapját is, ez hasonló a FIGHT RECORDS-nál kapotthoz, de nem tartalmaz részletes adatokat a meccsekről, ehelyett a menedzser nevét és az életkort (AGE) olvashatjuk. A bunyósok kiválasztása a névváltoztatásához hasonlóan történik itt és az egész játékban, erre többet nem is térek ki. Ne feledjük azonban, hogy ha a listán csak egy név — a mi fiunk neve — szerepel, azt is éppúgy ki kell választanunk, mint a többit, különben az EXIT pont aktív, és kilépünk az adott funkcióból!
Végül a fiók címkéjét választva ismét a szobában találjuk magunkat.
A következő pont az asztalunkon található mappa. Innen az alábbi dolgok érhetők el:
FIGHT DATES: bunyó dátumok. Ez egy több oldalas lista, ahol a közeljövő hetek bunyói szerepelnek. Az oldalak között a jobbra-balra irányokkal lapozhatunk, az egyes lapokon a rendező szövetség neve (WCD v. FWB) szerepel, azután a két bokszoló neve és helyezése, valamint esetleg egy megjegyzés, ha területi-, nemzeti-, vagy világbajnoki címért folyik a küzdelem. Kilépés a tűzgombbal történik, de legjobb be sem lépni — ezeket az irományokat a heti postában is mindig megtaláljuk. Megjegyzendő még, hogy az az FWB páratlan, a WCIB pedig páros heteken rendez 4-4 találkozót.
BOXER'S NOTES: szellemes menüpont, a bokszolónk sajátosságait olvashatjuk benne az alábbi szempontok szerint: állóképesség, védekezés, sérülési hajlam, ütéspontosság, erő, kitartás, sebesség. Jellemzésül egy angol kifejezést kapunk, de igen sokféle van, így a szótárt ajánlom az érdeklődőknek. Néhány példa: erő: mint egy ökör; sérülések: ez lehet a veszte; kitartás: kemény "csóka". Ezek a jellemzők a játék során nem változnak, taktikai szempontból lehet őket figyelembe venni.
BOXER'S RECORD: egy az egyben a RANKINGS menüpont a szekrényből, de most nincs ranglista, hanem ABC-sorrendben választhatjuk ki a bunyósokat.
Íróasztalunkon a másik választható tárgy a telefon. Ezen bonyolíthatjuk le meccseink szervezését. Választásakor mókás nevű menedzserkollégáink közül hívhatunk valakit, és a következőket beszélhetjük meg vele:
DO YOU WISH TO ARRANGE A FIGHT? (Akarsz-e bunyót szervezni?) — természetesen YES. Ezután megjelenik a kolléga által menedzselt bokszolók jegyzéke, melyen a fiúk neve és ranglista helyezései szerepelnek. Innen lehet választanunk, lehetőleg mindig olyan ellenfelet, aki egy kicsivel jobb helyezésű a mi bunyósunknál, hogy előrehaladjunk a ranglistán. (Ha nem találunk megfelelőt, EXIT) Ha ez megvolt, ki kell választanunk ellenfélnek a saját bunyósunkat, meg kell adnunk, melyik szövetség égisze alatt rendezzük a találkozót, és hány hetes felkészülésre van szükségünk (2-8). Meg kell még egyeznünk a bevétel felosztásában, igényünket százalékokban adjuk meg. Ha ekkor SORRY, YOU ARE BEING TOO GREEDY - üzenetet kapunk, adjuk lejjebb kell vinnünk a dolgot, a TRY IT AGAIN?-re YES-szel válaszolva. Vigyázzunk, mert ha partnerünk a harmadik ajánlatot sem fogadja el, megsértődik és többet nem hívhatjuk föl a játékban! Ha megegyeztünk (WELL, I THINK...), a haver közli, hogy rendben, de hívjuk föl a szövetséget még ma, vagy úszik az üzlet.
Tegyünk is így, a telefon-listáról válasszuk az FWB v. WCIB nevet (ezek a 2. oldalon találhatók) és jelentsük be a bunyót (FIGHT APPROVAL). Ekkor ők közlik, hogy OK, megvizsgálják az ügyet, és majd levélben értesítenek. Ez a levél a következő nap fog megérkezni és mindig elfogadják a meccs megrendezését (WE FIND NO REASON TO OPPOSE...) Olé, megszerveztünk egy meccset! Azazhogy lehetnek itt zűrök is: ha sokkal jobb vagy gyengébb ellenfelet választunk, a menedzsere közli, hogy ez a bunyó nem egyenlő esélyű, és felejtsük el (SORRY, BUT THIS FIGHT...) Előfordulhat, hogy a világbajnokot hívjuk ki ócska pozícióból, ekkor közlik velünk, hogy nem vagyunk abban a helyzetben, hogy ezt megtehetnénk (SORRY, BUT YOU ARE IN...). Ideális ellefeleink fő kifogása pedig, hogy éppen nem érnek rá (SORRY, BUT HE IS NOT FREE TO FIGHT.). Ilyenkor nincs mit tenni, másnál kell próbálkozni.
A telefonon, el lehet érni a szövetségeket is. Velük a FIGHT APPROVAL (bunyó bejelentés) mellett a FIGHT CANCELLATION (bunyó törlés) is megtárgyalható: aktuális meccsünket törölhetjük a menetrendből.
Ekkor felteszik a kérdést, hogy komolyan gondoljuk-e. (YES) Törölni viszont csak az adott meccs hetében lehet, különben az "időpont túl távoli" üzenetet kapjuk (SORRY, BUT THIS FIGHT...). Ha pedig nem is volt meccsünk előjegyezve, erről tájékoztatnak (YOU HAVE NO MORE FIGHTS ARRANGED). Még egy eshetőség van: nem jó szövetségnél jelentjük be a bunyót. Ekkor udvariasan figyelmeztetnek, hogy hívjuk a másikat (SORRY, BUT YOU HAVE TO...). Két figura szerepel még a telefon-listán: LIMPY és WIMPY, a két játékosfigyelő. Őket megkérhetjük egy-egy meccs megnézésére (WATCH A FIGHT) vagy arra, hogy szaglásszanak egy bunyós után (SPY ON FIGHTER). Az előbbi esetben, mely csak péntekenként, azaz a bunyók napján választható, meg kell adnunk a kiválasztott bunyós nevét: másnapi postánkban rövid, ámde haszontalan levelet olvashatunk a meccs kimeneteléről és LIMPY ill. WIMPY értékelését és dologról. Az utóbbi funkció már valamivel több értelemmel bír: néhány nap múlva hasonló jellemzést olvashatunk a kiválasztott bokszolóról, mint amilyet a BOXER'S NOTES pontban a sajátunkról tehettünk. Tétmeccsek előtt hasznos lehet.
Irodánkban még található egy fantasztikus aktnaptár. Ezzel noszogathatjuk előre az időt, ha a DO YOU WANT TO ADVANCE THE DATE?-re YES-szel válaszolunk. Mindig megjelenik a dátum is: a nap (hétfőtől vasárnapig sorrendben: MON, TUE, WED, THU, FRI, SAT, SUN) és a hét száma (1-52). Mivel az idő csak akkor halad, ha a naptáron lapozunk, ehhez a tárgyhoz kapcsolódik többféle dolog, például a levelek. Ha levelünk érkezett, a program a THE FOLLOWING LETTER HAS JUST ARRIVED felirattal jelzi, és már olvashatjuk is. Levél jön minden hétfőn a szövetségektől, melyben a heti meccsműsort közlik, de egyéb kor is érkezhet tőlük, pl. a meccsek bejelentésének elfogadásakor vagy ha megszereztük a világbajnoki címet, levélben gratulálnak. Ugyancsak levélben közlik azt, ha megfosztottak világbajnoki címünktől.
Péntekenként a DO YOU WISH TO SEE TONIGHTS FIGHTS? kérdésre kell válaszolnunk. Ha meg akarjuk nézni a bunyókat, YES-t válaszoljunk, és menjünk a kijárathoz. Erről még lesz szó, de a heveny unalom elkerülése végett mások meccseit semmiképpen ne nézzük meg, s a sajátunkat is csak ritkán!
Ha a józan észre hallgatva NO-val válaszolunk, néhány másodpercig a FIGHTS IN PROGRESS (Folynak a bunyók) feliratot láthatjuk, majd megérkezik az eredményük, szintén levélben. Ezután újra kezdődik a hét, a már megismert rituálé szerint.
Az ajtó választásával kiléphetünk a folyosóra és átvonulhatunk az újabb helyszínekre. Ezek közül az első az edzőterem (GYM). Itt készíthetjük fel bokszolónkat a meccsekre. Miután kiválasztottuk a fiút, az alábbi programokat végeztethetjük el vele (sorrendben): súlyemelés, ringmunka, homokzsák-püfölés, utcai futás, edzőmeccsek. Az egyes pontok mellett látható, hogy hány napot szánunk rájuk. A táblázatban még megtalálható a következő ellenfél neve és a bunyóig hátralévő hetek száma is. A program még tájékoztat arról, hogy egyszerre csak háromféle terhelés állítható be. Célszerű a munkát heti bontásban végeztetni a bokszolónkkal, tehát válasszunk ki három edzésfajtát és mindegyiket állítsuk 7 napra. Egy hét múlva nézzünk újra vissza, és adjunk újabb edzéstervet! Ezt mindenki maga is összeállíthatja, logikusan erőedzésekkel, alapozással kezdve a felkészülést, haladva a ringmunka és az edzőmeccsek felé. A program összeállításában nagy segítség a sportorvos véleményezése a fiúról (lásd ott!). Figyelem! Néha egy kis pihenő (nem állítunk be semmit) is hasznos lehet!
Persze a felkészülés csak papíron ilyen ideális. Ha az irodában HI BOSS, I'M PHIL THE PHISIO... kezdetű üzenetet kapunk, akkor a bokszolónk megsérült az edzésmunka közben. A sérülés egy területet érint az edzésben — ilyenkor az edzőteremben az adott pont neve

mellett I betű (INJURED: sérült) látható, és az nem választható. A sérülésről szóló üzenetben megadják, hogy hány nap múlva jön rendbe a dolog. (IT SHOULD CLEAR UP IN n DAYS), addig is válasszunk más edzésfajtát. Esetleg el is halaszthatjuk a meccset.
Az edzőteremből szintén az ajtó választásával léphetünk ki a folyosóra. Még egy ajtó nyílik innen, ez a sportorvos (PHYSIO). Itt bokszolónk felkészültségéről kaphatunk információkat. Miután kiválasztottuk, az alábbi jelentést olvashatjuk róla: állóképesség, védekezés, sebesség, ütéspontosság, erő, kitartás, sérülések. Az egyes jellemzők a következők lehetnek: NEEDS WORK: még javítani kell rajta; LOOKING GOOD: jónak tűnik; FIGHTING FIT: harcra kész; PEAK CONDITION: csúcsformában van. Sérülésnél: DANGEROUS CUT: veszélyes sérülés; NASTY CUT: nagyon kellemetlen sérülés; UNPLEASANT CUT: kellemetlen sérülés; SLIGHT CUT: enyhe sérülés; ALL CLEAR: minden rendben.
Természetesen arra kell törekednünk, hogy a felkészülés végén minél több ponton legyünk csúcsformában. Az egyes sportorvosi mutatók és edzésfajták közti összefüggés elég nyilvánvaló, pl. ha állóképességünk gyenge, fussunk, és végezzünk ringmunkát! Érdemes ide benézni az egyes edzésciklusok végén. És még valami: sérüléssel semmiképpen se kezdjünk meccset, inkább halasszuk el! A sérüléseket csak várakozással lehet legyőzni.
Ha felkészültünk, nincs más hátra, meg kell vívnunk a meccset. Ezt a bunyósunk magától is megteszi, s ha jól készítettük föl, általában győz is. Nagyon fontos bunyóknál (pl. világbajnoki cím) viszont szükség lehet a mi irányításunkra. Ekkor, mint már volt róla szó, az irodában a DO YOU WISH TO SEE TONIGHT'S FIGHTS?-ra YES-t kell válaszolnunk, és kimenni a kijáraton. Először is, megnézésről szó sincs; egy rádióközvetítés-szerű dolgot olvashatunk csupán. A grafikánál hunyjuk be a szemünket, úgy talán ki lehet bírni. (Ez egyébként az egész programra igaz...) Két riportert láthatunk egy tévékészülék előtt, és elolvashatjuk, melyik meccs következik. Ha nem saját meccsről van szó, megkérdezik tőlünk, akarjuk-e látni a dolgot - eszünkbe ne jusson YES-t válaszolni! Saját meccsnél viszont nincs mese. A tűzgomb megnyomására bunyósunk arcát látjuk és beállíthatjuk, milyen taktikát kövessen a következő menetben. Az alábbiak közül választhatunk (sorrend): természetes bunyó, kiütésre törekvés, lazára vett figura, sok mozgásos "szurkálás", külső pozícióból bunyózunk, belső pozícióból bunyózunk, testre megyünk, fejre megyünk, piszkosan bokszolunk. Itt vehetjük hasznát a játékosmegfigyelőtől szerzett információknak.
Ha a taktikát kiválasztottuk, "vérfagyasztóan izgalmas" pillanatok következnek: a meccsek menetét olvashatjuk, miközben a monitoron a menet száma látszik. A következő feliratok lehetségesek:
...: nem történt semmi
valaki THROWS A LEFT/RIGHT HOOK/UPPERCUT/STRAIGHT/JAB TO THE HEAD/BODY: az illető egy bal/jobb horgot/felütést/egyenest/csapottat küld az ellenfél fejére/testére. Ha a POWERFUL v. HARD feliratot is olvashatjuk, az ütés erőteljes ill. kemény volt. Lehetséges az ütések kombinációja (COMBINATION) is.
Az ütés után a DODGED (elugrottak előle) vagy a BLOCKED (blokkolták) feliratot olvashatjuk. Ha nincs semmi ilyen, az ütés talált.
CLASH OF HEAD: összekoccannak a fejek. Piszkos bunyónál jellemző.
REF CAUTIONS valaki: a bíró figyelmezteti az illetőt.
Valaki GOES DOWN: az illető a földre került.
UP ON ONE KNEE: egy térdre tápászkodik.
GETS UP: felkel. Ettől még folytatódhat a számolás!
Valaki HAS BEEN CUT: az illető megsérült.
Valaki CUT IS WORSE: az illető sérülése rosszabbodik.
THE REFEREE STOPS THE CONTEST: a bíró véget vet a találkozónak.
Ha a bunyó valamilyen módon véget ért, a győztes nevét olvashatjuk. Az eredményt meg fogjuk találni postánkban is, és felkerül a bokszolónk listájára.
Nem szóltam még a menetek közötti ápolásról. Itt a különféle sérüléseket van módunk "kúrálni". A mutatók mellett egy-egy csík jelzi, hogy mennyire vagyunk fittek az adott kategóriában. Ezek a kategóriák sorrendben: figyelem, zúzódások, sérülések, állóképesség. A mutatókat úgy javíthatjuk, ha a megfelelő ellenszerrel élünk. Ezek a képernyő tetején olvashatók: szivacs, hideg vas, adrenalin, vizesüveg. Sorrendben az egyes fent említett pontokra alkalmazhatók. Minden mozdulat 1 másodpercbe kerül, és összesen 30 másodperc áll rendelkezésünkre. Azonban nem elég egy-egy dolgot csak egyszer alkalmazni, a csík csak akkor hosszabbodik, ha már megfelelően sokszor próbálkozunk vele. A hátralévő időt a TIME REMAINING felirat alatt olvashatjuk. A kúrálás befejeztével válasszuk az EXIT pontot.
Ezután már nincs más dolgunk, mint reménykedni a sikerben... A játék főbb részének leírása ebben ki is merült. Persze még történhet egy s más: pl. szezon végén újabb szerződést kell kötnünk a bokszolónkkal, és ha nem tetszik neki valamelyik pont, az ellen kifogást is fog emelni a kis szemtelen! Minden év végén vissza is vonul egy pár bokszoló, ez előnyös, hiszen javíthatja helyezésünket. Ha pedig megszereztünk a világbajnoki címet valamelyik szövetségnél, immár nem nekünk kell telefonálgatni, hanem bennünket fognak kihívni az ellenfelek. Ez egyébként korábban is megtörténhet, világbajnokként azonban van egy kellemetlen vonása: a kihívást — bármily kedvezőtlenek is a feltételek — el kell fogadnunk, különben megfosztanak bajnoki címünktől, és a ranglista 250. helye körül fogjuk találni magunkat. Ez borzasztó uniszimpatikus vonása a programnak, hiszen kedves menedzserkollégáink rendszeresen 40% körüli bevétellel szúrják ki szemünket, ha világbajnokok vagyunk, ugyanakkor nekünk kihíváskor meg kell elégedni kb. 35%-kal...
Előfordulhat még, hogy szezon végén néhány elégedetlen bunyós nálunk keres alkalmazást, ha kedvünk tartja, menedzselhetjük őket is. (Ezeket az ügyeket mind LIMPY-n és WIMPY-n keresztül intézzük.)
Összefoglalva elmondható, hogy a játék általában csak a világbajnokság eléréséig jelent igazán jó szórakozást, azután már csak lébecolás az egész. Ezen néhány újabb bunyós vállalásával változtathatunk, ha kedvünk van hozzá.
A program grafikai (?) kivitelezése ne riasszon el senkit, a játszhatóság kárpótol ezért a hiányosságért. Akinek tetszett a K.D.'S SOCCER MANAGER vagy a FOOTBALLER OF THE YEAR, bátran vegye föl ezt a programot is, nem fog csalódni.

NORTH SOUTH

"Hi CoVboy! Mielőtt elolvasnád a következő soraimat készíts ki egy doboz Andaxint. (**Na, ez is jól kezdődik... — CoVboy**) Megvan? Akkor kezdem: Küldök leközölni való anyagot, azaz (hehe, ez kicsit szemtelen volt) leírást, amelyről majd eldöntöd, hogy leközlöd-e vagy sem. Remélem nincs anyagtorlódás! (**De van, hála nektek! — CoVboy**) Ha esetleg használhatatlanok, vagy már valaki megelőzött, akkor bocs. De nem adom fel. Szóval ellátlak anyaggal. (**Jó ötlet! — CoVboy**) A nyári pihenésedről is megvan a véleményem, és pillanatnyi ihletemben új nevet költöttem neked: "Comodore Világ Lustája"...Hogy tetszik? (**Gyönyörű... — CoVboy**) (Bombát ne küldj, mert lefizettem a kézbesítőt!)" BLUE BIRD STUDIO alias **Kökény Gábor**, Budapest.

A játék 64-es változata bár hasonlít az Amigához, mégsem ugyanolyan jó, egy kis eltérés (**Egy kicsi?! — CoVboy**) is van közöttük, ezért szükségesnek tartottam egy leírást készíteni róla. A grafika nagyon rossz, egyébként, ha nem túl igényes az ember, még TOP-listát is vezethet.
A kerettörténet, azt hiszem, ismert: amerikai polgárháború, Észak és Dél véres összecsapása. Az Amiga-verzióval ellentétben itt nem választhatjuk ki a nehézségi fokozatot és a vonatrablás is hiányzik. A játék a polgárháború elején kezdődik.
Két játékos játszik egymás ellen: szürke ruhában a délieket (player 1: joystick port 1) és kék ruhában az északiakat (player 2: joystick port 2) képviselő emberkéket láthatjuk először a főhadiszálláson. Megjegyzendő, hogy az ellenfél főhadiszállását soha nem lehet elfoglalni! Az egyes területeken először csak egy kérdőjel van, ez jelzi, hogy még független. A nyíllal egy területre clickelve megtudhatjuk a terület nevét (felső sor). Ugyancsak a felső sorban láthatjuk az éppen következő játékos nevét. Az alsó sorban a pénzünket láthatjuk. A területek elfoglalásával pénzt szerzünk, amiből jobb, ha minél több van, ugyanis új csapatokat (új emberke) csak akkor kapunk, ha bizonyos pénzösszeg tulajdonában vagyunk.
A területfoglalás művelete: clickeljünk a nyíllal az egyik emberkénkre, majd mozgassuk az emberkét valamely a kiindulásival szomszédos területre és nyomjuk meg a gombot. Ez már a miénk! (Kivéve, ha az ellenség egyik csapata állomásozik ezen a területen, ilyenkor ugyanis harc alakul ki.)
A harc lényege: mindkét játékos csapata 3 osztagból áll: tüzérségből, gyalogságból és lovasságból. Mindhárom osztagnak 9 élet-pontja van, amelyek száma a kapott találatok során eggyel csökken. Ha eléri a nullát, az osztagot többé nem használhatjuk. (halottat nem illik háborgatni!) Az osztagok között úgy válthatunk, hogy a kart a folyóval ellentétes irányba húzzuk, és megnyomjuk a gombot. Egy osztag elhullása után automatikusan a következőt kezelhetjük. A tüzérséggel korlátozottan mozoghatunk is, lőni a tűzgomb megnyomásával lehet. Ilyenkor a felső sorban egy növekvő sáv jelzi a lövés hosszát: a megfelelő távolságnál engedjük el a gombot, és már repül is a golyó. A gyalogság esetén szintén a tűzgombbal lehet tüzelni, de itt mindig ugyanakkora távolságra. A gyalogsággal átmehetünk a folyó túlsó partjára, de ezt csak a hídon célszerű, ugyanis a vízben jelentősen csökken az élet-pontunk. A lovasságot kegyelemdöfésre tartogathatjuk, vagy elkeseredett helyzetre. A kart a folyó irányába húzva indíthatjuk, ezután már folyamatosan halad, mi csak fel-le tudjuk irányítani. Az ellenséghez érve nyomogassuk a tűzgombot, és a hatás nem marad el! Ha a tüzérségen kívül minden osztagot elvesztettünk, akkor lőjük szét a hidat és vonuljunk fedezékbe. Így még mindig van némi esélyünk, hisz a gyalogsággal és a lovassággal az ellenfél nem tud mit kezdeni.
Bizonyára feltűnt már mindenkinek, hogy egyes területeken egy telt kis négyzet van, a négyzeteket pedig vonalak kötik össze. A négyzetek erődök, a vonalak pedig vasútvonalat jelentenek. Stratégiai fontosságú az erődök elfoglalása, hogy a vasúttal eljuttassuk a pénzünket a főhadiszállásra. Az ellenfél erődjének elfoglalása a következőképpen történik: emberünk (most picit nagyobb és mozogni is tud) egy létra közelében áll, előtte ládák, mellette fal. A képernyő alsó felén egy órát és egy csizmát látunk, az óra rohamosan halad a jobb oldalra. Gyorsan menjünk föl a létrán és fussunk a fal tetején az óra után. Haladásunkat a csizma jelképezi, az a cél, hogy előbb érjük el a képernyő jobb oldalát, mint az óra. (Mindkét játékos emberét a port 2-ről irányíthatjuk.) Közben néhányszor le is esünk, de semmi baj, másszunk fel újra, és gyorsan fussunk tovább. Néha a falon szembe is rohan egy-egy katona, ezeket bátran lőjük le. Ha sikerült a művelet, (nagyon bonyolult!) akkor végignézhetjük, ahogy az erődről lehúzzák a régi zászlót, és a miénket húzzák fel. Ennyi. Azt hiszem, ezzel a stratégiai játékkal egy ideig mindenki szívesen fog játszani. Aztán hamarosan megunja és format. (**Az Amiga-verzió talán egy kicsit hosszabb ideig is megússza ezt a procedúrát... — CoVboy**)

Plus4 sarok

(Hál'Istennek nem csak 64-es és Amigás olvasóink között vannak lelkes segítőink, hanem a Plus4-esek között is. Nagyszerű példa erre Simon János Budapestről, aki Jahny Manó álnéven már szinte egy fél CoV-ra való anyagot küldött nekünk. A mostani Plus4 sarok egy rövid "Válogatás a Mester műveiből"... — CoVboy)

THE HOBBIT

Az alábbiakban a THE HOBBIT című játék leírását küldöm el, amely egyaránt megjelent C64-en és Spectrumon is, a PLUS4-változatot 64-ről konvertálta át Pigmy. Ha valahol már megjelent volna a leírása, akkor e lap úticélja legyen a papírkosár. **(Szó sem lehet róla! — CoVboy)** Gondolom sokan olvasták *Tolkien* **"A Gyűrűk Ura"** c. regényét, amelyből számos játékprogram is készült, pl. a **WAR IN THE MIDDLE EARTH**, ami megjelent a CoV 3. számában is (a reklámért jó adag stexet bevasalok CoVboytól). **(Hát azt a "leírást" inkább jobb volna elfelejteni... — CoVboy)** Ennek a történetnek az előzménye a THE HOBBIT, amely magyarul "A babó" címmel jelent meg könyv formában. A játék célja, hogy megszerezzük a törpök kincsét és legyőzzük a sárkányt. Utunk során velünk tart(hat):

Gandalf: A szürke mágus, varázsló. Segítségül hívhatjuk, de nem valami engedelmes, ráadásul lopkodós (mint ez a CoV 10-ben is írva vagyon).

Elrond: A játék elején 5 kajacsomagot (LUNCH-öt) kapunk tőle, de ha magunkkal visszük *Thorin* hátán, akkor élelemraktárunk gyakorlatilag kimeríthetetlen lesz.

Thorin: A törpök vezére, ő kérte a segítségünket a sárkány ellen is. Nagyon erős, szóval utazhatunk akár a hátán is. Ilyenkor parancsainkat SAY "..." formában közvetítjük felé, az égtájakat ugyanígy kell megadni. (felszállás: SAY "PICK ME")

Ajánlatos a SAVE/LOAD funkciók gyakori használata, a játékot QUIT-tel tudjuk újrakezdeni. Néhány tanács annak, aki tud egy keveset angolul és a játékot egyedül szeretné végigjátszani:

- a trolloknál várjunk (2xWAIT) egy ideig és azok kővé válnak.
- a vasajtó utáni teremben addig várakozzunk, míg el nem fognak.
- a goblinok börtönében ássunk, töressük szét *Thorin*nal a csapóajtót, azután várjuk meg, amíg felveszi a kulcsot.
- *Thorin*nak könyörögni is lehet.
- Ne kegyelmezzünk *Gollum*nak.
- A gyűrű láthatatlanná tesz, de lecsúszhat az ujjunkról!
- A goblinokat is meg lehet ölni.
- A csónakot a kötéllel húzzuk át a mi oldalunkra.

Ja, akinek kell a játék Plus4-re, az írjon nyugodtan. Címem a CoV 12-ben, egyébként **Simon János**, Budapest, Thököly út 146/b, 1145.

A játék elején egy házikóban vagyunk, innen indulunk a kalandra. Várjuk meg, amíg a mágus kinyitja az ajtót (WAIT), majd menjünk E,E,SE irányba és vizsgáltassuk meg *Elrond*dal a térképet (SAY ELROND "EXAMINE MAP"). Ezután menjünk a trollokhoz és várjunk két alkalommal (WAIT, WAIT), amíg kővé változnak. Tovább nyugat (W) felé és vegyük fel a kulcsot (GET KEY). Menjünk észak (N) felé, nyissuk ki az ajtót (UNLOCK, OPEN DOOR), majd tovább észak felé. A teremben vegyünk fel mindent (GET SWORD, GET ROPE). Haladjunk tovább S,S,S,E,E,E,N felé és várakozzunk addig (sokszor WAIT), míg el nem fognak és börtönbe nem vetnek. A börtönben ássunk (DIG) és egy csapóajtót fogunk találni, amit *Thorin* segítségével tudunk kinyitni (kitörni) ([SAY"] BREAK TRAP DOOR ["]). Ezt addig ismételjük, míg az ajtó betört (*"The door is broken."*) üzenetet nem kapjuk és *Thorin* felveszi az itt található kulcsot. Van amikor rakoncátlankodik, ilyenkor várhatunk, noszogathatjuk vagy kérlelhetjük a kulcs felvételére (WAIT/SAY/PLEASE). Ha eddig még nem tettük meg, akkor most szálljunk fel *Thorin* hátára (SAY THORIN "PICK ME") és nyittassuk ki vele az ablakot (SAY"OPEN WINDOW"). Menjünk SE,E,SE,E felé, ahol megjelenik *Gollum*, aki egy elfajzott hobbit. Véletlenül rátalált a leghatalmasabb gyűrűre, gonosz lett és a rosszat szolgálja. Tehát minden lelkifurdalás nélkül megölhetjük *Thorin*nal (könnyű kimagyarázni magunkat, ha a piszkos munkát vele végeztetjük el...) (SAY "KILL GOLLUM"). Az igazi történetben egyébként *Bilbo* meghagyja az életét — itt sem fontos megölni, de ezután bármikor elkaphat hátulról bennünket. *Gollum*tól megszerezzük a gyűrűt (GET RING). Ez a gyűrű láthatatlanná tesz, de *Szarumán*, minden gonoszok leggonoszabbika készítette és csak neki ad óriási hatalmat... Menjünk tovább N,S,NW,E felé és húzzuk fel a gyűrűt (WEAR RING). Most láthatatlanok lettünk, de mivel a gyűrű elég gonosz tákolmány, néha lecsúszik az ujjunkról. Ebben az esetben sokszor elfognak a goblinok és ismét a már ismerős börtönbe kerülünk — elölről kell kezdenünk a menekülést (SAY "PICK ME", stb.) Vadabb természetűek egyébként megölhetik a goblinokat azzal a karddal, amit a teremben vettünk fel (KILL GOBLIN WITH SWORD).

Nyissuk ki az ajtót (OPEN DOOR), menjünk felfelé (U) és tovább keletnek (E,E). Itt húzzuk el a függönyt (OPEN CURTAIN) és nyissuk ki a szekrényt (OPEN CUPBOARD). Vegyük fel az élelmet (GET FOOD, EAT FOOD) és tovább NE,E,E irányba, hogy megérkezzünk a folyóhoz. Dobjuk át rajta a kötelet, amit a teremben vettünk magunkhoz (THROW ROPE ACROSS RIVER). Ezt addig kell ismételni, ameddig bele nem akad a túlparton álló csónakba (*"It sails across and lands in the boat."*). Ekkor húzzuk át a csónakot a kötéllel a mi oldalunkra (PULL ROPE), másszunk bele (CLIMB INTO BOAT) és a túlparton másszunk ki belőle (CLIMB OUT BOAT). Az átjutás a folyón egyszerű — egy kis (?) szenvedés.

Menjünk kelet felé, vágjuk szét a hálót (STRIKE WEB), majd északkelet felé, ahol ezt megismételhetjük. Haladjunk tovább északnak és vegyük fel a gyűrűt (WEAR RING). Vizsgálgassuk az ajtót (EXAMINE DOOR) addig, amíg azt a jelzést nem kapjuk, hogy egy tünde megy át rajta (*"Elf sweeps past."*). Rendben, most mehetünk mi is (GO DOOR). Apropó, ha az ajtó vizsgálatakor a *"The magic door warns of elves approaching"* üzenetet kapjuk, akkor megint fel kell húznunk a gyűrűt az ujjunkra (WEAR RING). Tovább dél felé, de fontos, hogy a gyűrű az ujjunkon legyen, különben elkapnak és bekerülünk a tündebörtönbe. Ilyenkor várjunk addig, amíg valaki kinyitja az ajtót (*"Someone opens the red door."*) és osonjunk ki (W). Ha valamilyen úton-módon sikerült volna az őröktől elvenni a kulcsot, akkor bármikor kijuthatunk egyszerűbben is (UNLOCK, OPEN DOOR). Ebbe a börtönbe kerülünk akkor is, ha az erdei tünde elfog.

Ha a hordóknál az ujjunkon van a gyűrű, akkor meg kell várnunk, hogy az őr kiigya a bort és az üres hordót bedobja a folyóba, amire rá kell ugranunk (JUMP ONTO BARREL). Ha *Thorin* is velünk van, akkor ez kissé nehézkes lesz, hiszen ő nem láthatatlan. Ezután tovább kelet felé (PICK BARD), majd W,N,U,N,N. A sárkány leggyakrabban itt szokott megjelenni. Most le kell lövetnünk *Bard*dal (SAY BARD "SHOOT DRAGON"). Észak felé fogjuk megtalálni a kincset, amit vegyünk magunkhoz (GET TREASURE). Tovább S,S,S,D,S,E felé, váljunk meg *Bard*tól (DROP BARD), azután W,S. Várakozzunk 100 (!) lépésen keresztül (WAIT, WAIT, WAIT...). Itt egy erdei tündének kellene megjelennie — ha ennyi várakozás után sem jelenik meg, akkor már csak egy csendes QUIT segít... A tünde elfog és a szokásos börtönbe kerülünk, ahonnan kijutni megintcsak a szokásos módon lehet (UNLOCK, OPEN DOOR, W). Vegyük fel a Gyűrűt (WEAR RING) és vizsgáljuk meg megint a mágikus ajtót (EXAMINE MAGIC DOOR). Ugyanúgy lehet kijutni rajta, mint ahogy bejöttünk: amikor a tünde áthalad rajta, akkor GO MAGIC DOOR. Most egy kis testmozgás következik: W,W,W,SW,W,W,W,W,SW,W. Már csak néhány lépés hiányzik... (Ha ennyit szenvedtem vele, akkor szenvedjen a kedves olvasó is!) **(Hoppla! Meglepő befejezés, viszont mindenképpen eredeti... — CoVboy)**

A HŐS LOVAG

Ez egy nagyon régi játék, talán egyike az első magyar nyelvű adventure-játékoknak. Nem is akartam elküldeni a leírását, de amikor megláttam a Bölcsek Kövét, amit szintén Tihor Miklós készített, akkor nem bírtam tovább türtőztetni magam...

A játék célja, hogy megmentsük a királykisasszonyt, elpusztítva a gonosz sárkányt. Utunk során számos veszély és fejtörő vár ránk. Aki a leírás nélkül akar a játékkal játszani, az a következő parancsokat használhatja:

Irányok: É,K,D,NY,FEL,LE,KI,BE

Fontosabb igék: NÉZ, VIZSGÁL, LISTA

További igék: FOG, FELVESZ, DOB, LETESZ, HÚZ, ESZIK, MÁSZIK, VISEL, HORD, VÁG, NYIT, ZÁR, NYOM, SZÓL, MOND, ÁS, FÚJ, ÖL, HASZNÁL, MEGMENT, AD, VESZ, MOZDÍT, LÖK, UGRIK.

A játék elején a kunyhóban vagyunk (N). Egy botot és egy pogácsát látunk, vigyük magunkkal mindkettőt (FOG BOT és FOG POGÁCSA). Itt nincs más dolgunk, tehát KI és menjünk kelet felé. Egy köves ösvényen gyaloglunk, tehát nézzünk körül (N) és vegyünk fel egy követ (FOG KŐ). Menjük tovább kelet felé és egy árokhoz érkezünk, amit át kell ugranunk (UGRIK). Nini, egy tisztás! Észak felé haladva egy drámai jelenetnek lehetünk szemtanúi: egy vergődő légyhez egy pók közelít. Természetesen mi utáljuk a pókokat, tehát ÖL PÓK. A légy köszönettel egy sípot adományoz nekünk. Menjünk el az útkereszteződésig (D, majd K) és onnan a folyóhoz (D, NY, NY). Az itt levő fuldoklót mentsük meg (HÚZ FULDOKLÓ). Cserébe egy újabb tárgy, egy kulcs lesz az ajándékunk. No, gyerünk tovább a réten álló faházig (K,D,K,D,D). Ide most bemegyünk (BE). Egy banyába botlunk, a lombikjaival együtt. Az egyik lombikban van az életvíz — de melyikben? (FÚJ SÍP, FOG ÉLETVÍZ) ... és már megvan az életvíz is, ami ugyebár fontos az ilyen típusú mesékben. Mi hiányzik még? Sok minden, például némi pénz. Gyerünk a fészerbe (É, NY), ahol ásót szerezhetünk magunknak (N, FOG ÁSÓ). Most már csak egy alkalmas hely (KI, É, K) kell, hogy áshassunk egy kicsit (ÁS). Egy ládikó az eredmény (FOG LÁDIKÓ, NYIT LÁDIKÓ), amelyben aranyra bukkanunk. (**Naháti Pedig én SZJA-formanyomtatványra számítottam... — CoVboy**) Ha már nálunk van az arany, akkor irány az útkereszteződés, majd onnan a fához (K, N). Itt meg kell mentenünk egy kismadarat és vissza kell tennünk a fészekbe, ahonnan kihullott (FOG KISMADÁRKA, MÁSZIK FA, LETESZ KISMADÁRKA). Jutalmul máris miénk egy újabb cucc: egy gyűrű... Most fegyverzetre van szükségünk: vegyünk kardot (K, VESZ KARD) és szerezzünk páncélt (É, BE, AD POGÁCSA), amit rögtön magunkra is ölthetünk (VISEL PÁNCÉL). Most mehetünk a királyhoz (KI, NY, É, BE), aki elpanaszolja, hogy egyetlen leánykáját elrabolta a sárkány... Vágjunk neki az útnak (KI,D,K,D,K), majd FEL a hegyre, az útonállóhoz. Vágjuk hozzá a követ (DOB KŐ ÚTONÁLLÓ), aztán menjünk tovább kelet felé. Egy szakadékhoz érkeztünk, amely olyan mély, hogy csak madárszárnyakon lehetne átjutni rajta... Nem találkoztunk mi már egy madárral?! (VISEL GYŰRŰ). Hirtelen felkap minket két madár és egy kéngőzös barlanghoz visznek. Ki lakhat itt? Intézzük el (FEL, K, N, LÖK SZIKLA, NY, D, BE) Itt vergődik a szörny a szikla alatt. Annyi ereje még volt, hogy felénk vágjon — jól jött a páncél! A királylány holtan hever a sarokban. A sárkányt illene megölni, a királylányt pedig megmenteni (ÖL SÁRKÁNY, HASZNÁL ÉLETVÍZ). Sikerült életrekeltenünk, felébredt (**A sárkány? — CoVboy**) — irány a király! (K,D,NY,É,NY,É). A király áldását adja ránk, megölel minket — mehetünk nászútra, de persze csak a lakodalom után. A teljesítmény 100%.

SPY VS SPY 3.

Nagyon jó kis program, megjelent 64-en és Spectrumon is. A két ügynök egy lakatlan szigeten tartózkodik és ha valamelyikük nem rak össze 8 percen belül egy tengeralattjárót, akkor a sziget vulkánja felrobban és mindkettőjüket elpusztítja. A tengeralattjáró csak egyszemélyes, szóval csak az egyikük távozhat épségben a szigetről. A tengeralattjáróhoz 3 tárgy szükséges: két hasáb (egy piros és egy egy fehér), valamint egy rakéta-szerűség. A tengeralattjáró északkelet felé van, az elindításához kellemes szórakozást kívánok... A szigeten a fő feladat az ellenséges ügynök akadályozása a keresésben, a tárgyainak elvétele ill. láb alól való eltevése (ha csak a csapdánkba esik, akkor nem hal meg, de ez időkiesést jelent számára — ráadásul mi is röhöghetünk egy jót). Ha személyes csetepatéba keveredünk vele, akkor szétverhetjük a másik ügynököt (rettentően humoros látvány az egymást csépelő ügynökök). Ha valamelyiket nagyon megverik, akkor egy sírkő jön ki a földből és az életben maradt ügynök kuncog egy jót. Akkor is ez történik, ha valamelyik ügynök belefullad a tengerbe. Az ellenfél ellen az alábbi tárgyak segítenek:

Tárgy	Felhasználás módja
1 ásó	verem ásható vele
2 pisztoly 3 bomba 4 acélrugó 5 áramfejlesztő	Ezek csapdák, az ellenfél vergődik egy darabig, de azután túléli
6 térkép	hely meghatározása

Tárgy használata:

1. Ne legyen nálunk semmi.
2. 'tűz' gomb
3. 'fel'/'le': eszköz vagy fegyver kiválasztása.
4. 'tűz'+'le': tárgy lerakása vagy használata.
5. 'tűz': visszarakás v. használat.

Irányítás:

Fehér		Fekete
'4'	— jobbra —	'X'
'A'	— balra —	'Z'
'3'	— fel —	';'
'W'	— le —	'/'
'SHIFT'	— tűz —	'SPACE'

Menet közben is találhatunk tárgyakat, de ezek néha kavicsoknak néznek ki. Ezeket a 'tűz' gomb megnyomásával vehetjük fel. Fontos dolog, hogy a lépre csalt ellenfél, aki csapdába esett (ilyenkor porrá omlik), azt a tárgyat, amit eddig magánál hordott, elveszíti! Vigyázzunk arra, hogy nehogy a saját csapdánkba essünk. Sok szerencsét a játékhoz.

FINDERS KEEPERS

Őskori játéknak számít már, de nem is olyan rossz. A leírása megtalálható az LSI 100+4/2 c. könyvében, de nem írják le a kiszabadulás módját.

A módszer nagyon egyszerű: a kijáratot a morcospofájú macsek őrzi. Előtte van a salétrom (saltpetre). Ezt a játék elején nem tudjuk felvenni, de ha elegendő pénzt összegyűjtöttünk, akkor vigyük a macskához a kénkövet (sulphur) a faszenet (charcoal) és ebből puskapor (gunpowder) keletkezik. Gyújtsunk be a kis varázslánggal (magic flame)! A macska most eltűnik és máris szabad az út.

AdvenTour

UNINVITED (64/Amiga)

(Ez a levél feladó nélkül érkezett és aláírásképpen is csak annyi szerepelt benne, hogy "FLO SOFT'90 & IGOR" (már amennyiben jól olvastam). Mindenesetre ez a kellemes tipphalmaz visszahozott bennünket az intenzív osztályról, ahova a játék juttatott... — CoVboy)

Helló mindenkinek! Magyarázat a zsákutcához: Először is: a kulcs, amit a székből kinyiszáltál nem csak a MASTER BEDROOM-ban található szekrényt nyitja. A REC ROOM-ban kinyithatod vele az ottani szekrényt. Még valamit nyit, de erről majd később. Vedd magadhoz a következő tárgyakat: bárd (STAIRWELL), a virágot (DINING ROOM), a ketrecet (TROPHY ROOM) és az amulettet (postaláda). Indulj el az üvegházba, öntözd meg a száraz földet (bal oldali polc, első kőcsög). Menj a MAZE-ba és keresd meg azt a sírt, amely kereszt alakú. (Az utadban álló zombit öld meg az amulettel. Csak szóló zombikat tudsz megölni, tömegesen nem!) Rakd le elé a virágot és csodáld a fantasztikus eseményeket: a kereszt hogyhogynem egyszer csak arrébb vándorol. Mögötte egy nyílást vélsz felfedezni. Ember, bújj be az üregbe. Nicsak, három ketrec és még a kulcsod is nyitja őket. A rácsokat kinyitva három vadállat mászik elő. Most használd a ketrecet (a TROPHY ROOM-ból) a madáron (OPERATE-CAGE-BIRD). Fontos, hogy mielőtt kinyitod a rácsokat, a ketreced már nyitva álljon. Most menj el a creaturához és engedd el a madárkát. A creatura mögött feltűnik a gemstone, ezt vedd fel. Most usgyi (ez egy mucsai kifejezés) az üvegházhoz és mit látnak szemeid? — a meglocsolt földből növény sarjad. Ezt is vidd magaddal. Most irány a MAGISTERIUM. Helyezd a nyílásba a gemstonet. Nagy tűzijáték mellett az ajtó kitárul. Belül egy démon fetreng, add neki oda a növényt és lám-lám elbattyog. Most már szabad az út, hogy bemenj a szemben lévő ajtón. Persze, hogy hiába mondogattátok azokat a számokat (79-47-80) a bezárt ajtónak, mivel az az itt látható safe-et nyitja. No lám: itt van egy kekszesdoboz, amit a bárddal felnyithatsz. Ebben találsz egy (na, mit találsz egy kekszesdobozban?!) kekszet. Ezt a TROPHY ROOM-ban lerakod a földre és vársz, amíg jön a kis figura. Megeszi a kekszet és otthagyja a kulcsot. A kis légmentesen lezárt dobozkát vidd le a hallba és gyújtsd meg a kandallóban a fát, majd dobd bele a dobozkát. Puff. Nini, itt egy csillag. Vedd magadhoz. Indulj vissza a MAGISTERIUM laborjába és menj le a csapóajtón. Keresd meg a jégbarlangot és használd a csillagot a jégen. Különleges jelenetek sorozata tárul eléd. Haladj tovább. Itt egy homályos alak hever (hát ilyen a grafika). Ez a főgonosz, akit meg kell ölni. A lehetőséget kihasználva dobjuk bele a gödörbe. Mi pedig slattyogjunk tovább az ajtóig, amit a manó kulcsával kinyithatunk. Most ismét a STUDY-ba kerülünk. Innen már csak egy pár lépés a megoldás, amit már rátok hagyunk... Az a szerencsétlen pók, amit brutálisan elkábítottál, még jó lesz valamire: ha a konyhából nyíló BEDROOM-ban elfordítod a lámpát, a mögötte levő kép elmozdul, egyúttal megjelenik egy szellem. Ekkor a zsebedből előkapod a pókot, amitől a szellem hangeffektus kíséretében eltűnik. Most már hozzáférhetsz a naplóhoz, ami a kép mögött volt. (Happy vagy mi?) **(Köszönöm kérdésed, most már teljesen — CoVboy)**.

WASTELAND (64)

(Phantom/AMEN CREW, Lovasberény)

*Quartz*ban menjünk be a punkok főhadiszállására! (a város jobb oldalán, középmagasságban, egy kék és egy piros ház közötti fekete terület.) Itt menjünk a helyiség bal alsó sarkába és használjuk a kötelet dél felé. ('**K**' iránya)! Másszunk fel és robbantsuk fel a jobb oldali üvegfal egy részét TNT-vel! Itt engedjük el magunkat és lőjünk mindenre, ami mozog. Ne felejtsük el összeszedegetni az emberek után el-elmaradó tölténytárakat, fegyvereket és a pénzt! Itt egy bank előtt állunk és ha alaposan körülnézünk, akkor megtalálhatjuk az egyik szobában ACE-t. Kérjünk fordulót ('**E**' billentyű) és használjuk a HIRE opciót. Rámoljuk ki a széfet és hatástalanítsuk a bombát! (A széf kódja: 11-16-27) Távozzunk a városból észak felé és menjünk a dzsiphez, amit ACE meg fog szerelni, majd elvisz minket *Needle*-be, a garázsba. Ha már nálunk van a motor, akkor adjuk oda a garázsban található fickónak, aki 100 dollárért megberheli a dzsipet és folytathatjuk az utunkat *Las Vegas*ba. Egyelőre ennyi...

SWORD OF ARAGON (Amiga)

(ifj. Kállai István, Budapest)

Íme egy újabb tökös-mákos, adven-túrós valami: Sword of Aragon. Shoot'em up őrültek és Batman x.y mániások továbbugorhatnak a levelezési rovatba (CoVboytól és Ventura Publisherjétől függ, hogy tényleg az jön-e utánam...) **(Nix Ventura! Ki nem állhatom... — CoVboy)** A játék talán a POOL OF RADIANCE-ra emlékeztet, de több stratégia van benne és nem találkozhatunk BARD'S TALE-szerű mászkálással. A SWORD OF ARAGON még EASY fokozatban is elég nehéz, bizonyára sokan elvéreztek rajta. Mivel konverzió, a grafikája Amigára talán épphogy csak elmegy, lehetett volna javítani rajta. Stratégiai szempontból viszont szuper, talán csak a LASER SQUAD jobb nála. És most jöjjön a java, mert egy kis operációnak vetjük alá a kimentett állást.

Töltsük be a kimentett állást a Discovery nevű berhelőbe, a Display Mode-ot állítsuk decimálisra, word hosszúságúra, signed-re (előjelesre). Keressük meg az ASCII táblán a tuningolni kívánt karakter vagy csapat nevét (valahol az elején lesznek). A név első betűjét tartalmazó szótól számítva a következőek állíthatóak:

9. szó: fajta (6: warrior; 7: knight; 8: ranger; 9: priest; 10: mage — a többit lehet próbálgatni...)

10-17: felszerelés.

19: Make, azaz mennyibe kerül egyet csinálni.

24: Level, szint.

29: Létszám (próbáljuk karakternél átírni...)

30: Hits, mekkorát üt(nek) a fiú(k).

32/33: AC, azaz ügyesség (azt hiszem minél kisebb az első tagja, annál jobb).

34: Move (egy körben végrehajtható cselekvések számával).

Hát ennyi elég is. Ha valaki tovább kutakodik, találhat még, de egy pár adat képzett (nem külön tárolja a program, hanem a már meglevőkből számolja ki) vagy rejtve van tárolva, tehát kissé körülményes megkeresni.

Végezetül még egy tanács pénzcsináláshoz: egy egységünket babráljuk meg (kb 10.000 fő), majd az állás visszatöltése után csökkentsük a létszámát (Decomiss opció) és így a csapat fajtájától függően 6-7 számjegyű összegeket szerezhetünk. Így lesz bőven money is, utánpótlás is (Recruits) és a város populációja is szépen növekedni fog. A csökkentés alatt legalább 9901 főt értettem, ugyanis ha 100 vagy annál több ember van egy csapatban, akkor nem irányíthatjuk (Unit exceeds, stacking limit...). A maximális létszám egyébként a fegyverzettől is függ, például páncélos lovasból kevesebb lehet, mint mondjuk bőrvértes tatárból).

BUCK ROGERS (64/Amiga)

(Phantom/AMEN CREW, Lovasberény)

Az első akció végrehajtása után kirepülünk a szabad űrbe, ahol egy hajót találunk. Próbáljuk meg átkutatni, mire a fedélzetén találjuk magunkat. A 9. szinten léphetünk kapcsolatba egy jóakarónkkal, aki bizonyos LOG ENTRY nevezetű, a gyári kézikönyvben található szövegre hivatkozik. A 6. szinten egy agyműtétet hajthatnánk végre, de ez nekem nem sikerült. A 8. szinten ki lehet kapcsolni a hajó védekező rendszerének a droidjait, míg a 3. szinten meg lehet akadályozni a hajó légkörének mérgezését. Ezek után menjünk fel a 10. szintre, ahol be kell törnünk az irányítóba és meg kell ölni az idegenek nagy csoportját... Sok szerencset!

FIRE KING (64)

(Pölöskei András, Budapest)

Hello CoVboy! Először is némi előjáték. A leveled már előrejelezte közeledtét, aznap este rémálmom volt. Fél kettőkor felébredtem és csak magnó+kazetta segítségével sikerült elaludnom. Ezek után fél 7-kor (!!!) anyám berontott a szobámba és felkapcsolta a villanyt. Már éppen nagy lélegzetet vettem, hogy megátkozzam (néhány napja végeztem el egy cleric tanfolyamot a CURSE-ban), de ő megelőzött (akárcsak a játékban...) és lecsapott rám egy letter +8-cal, másnéven CoVboy's letterrel. Még szerencse, hogy idejében magamra húztam a takaró +7-etemet, de így is nagyon legyengültem. Anyám a második kör elején meglógott és én ott maradtam a levéllel, rajta gyanús feliratokkal: Commodore Világ, Magyar

Posta, Lutra (ez mit keres rajta???). **(Lutra +3 a harci vidrám, ami vigyáz a tehenekre, amíg én levelezek. Néha felcseréljük a szerepeket és akkor ő levelez — CoVboy)** Először is megtettem a szükséges óvintézkedéseket, azaz meghallgattam, nem ketyeg-e. Ennyi előzmény után egy kis kritika: neked nem tűnt fel, hogy a COK térképek alatt egy másik város neve van (pl. a térképen *Tilverton Weaponery* felirat van és alatta ott vigyorog a *Garath* felirat)? Apropó Tilverton! Mit keres az egyáltalán ott, amikor az az AZURE egyik városa? Ezt majd lehetőleg korrigáld a CoV 13-ban. **(Maximális culpa meg mea! Hiába, a kapkodás... — CoVboy)** Most már abbahagyom, mert még bekerülök a CoVboy Postába. Most jön a **FIRE KING** leírása (természetesen jó szokásomhoz híven csak az első küldetés):

A játékot 1989-ben dobta piacra a Micro Forte (nyilván valami fotószalon volt azelőtt). A grafikára és zenére nem lehet panasz (a cimképnél...), de egyébként valami nagyon félresikerült keverék: van benne akció (méghozzá shoot'em up), RPG és kaland. Az 'S' billentyű megnyomására egy menüt kapunk:
'**F1**': kinyitja a képernyőn lévő ajtókat.
'**F3**': hanghatások ki/be.
'**F5**': pálya újrakezdése. Ha ez nem segít (mert beragadtunk a *Forest Maze*-ben), akkor
'**F7**': visszavisz a starthelyre.
'**P**': most nem jut eszembe... **(Na! Ilyenkor azt kell mondani, hogy "a továbbiakat már a kedves játékosra bízzuk"... — CoVboy)**
'**S**': vissza a játékba.
A varázslatok használata a 'C=' (player 1) vagy a kurzor jobbra/balra billentyűvel lehetséges. Ez egy menüt ad:
USE: varázslat alkalmazása vagy tárgy használata.
PLAY: vissza a játékba.
DROP: tárgy vagy varázslat eldobása.
Üzletelésnél szintén egy menüt kapunk, ahol a BUY választásával vásárolunk, SELL-lel eladunk, PLAY-re pedig visszatérünk a játékba.
Először is nézzük a tárgyakat:
Key: ez nem varázslat, csak egy szimpla kulcs (na mire való?)
Elf Cake és *Gruel* (banquez: egészséget) erőt növelik.
Magic Mirror: *Breoghan* tükre, ez sem varázslat.
Magic Jewel: *Breoghan* ékköve (mennyi mindene van!)
Wand: varázsbot, növeli a varázserőt.
Helm: fegyverzet, növeli a fegyverek hatékonyságát.
Speed: egy cipő, amellyel gyorsabban lehet haladni.
könyvek: felvételükkor valamilyen információt kapunk (általában semmit).
Bell: harang. Ha hozzáérünk, egy ideig kong...
Slow death: "Lassú halál". Fene tudja, mi ez (örök energiás verzióm van)
bokrok: arra vannak, hogy kilőjük őket.
egyéb mozgó dolgok: Kiirtandó.
folyó: fogy benne az egészség és elsodor.
ajtók: ki lehet nyitni őket...
ládák: kincs, varázslat vagy ellenfél van bennük.
"nyálka": mindig ezt irtsuk ki először (eltart egy ideig).
tűz: lelassít és fogy tőle az egészség.
bomb: bomba.
active bomb: aktív bomba, kerülendő.
kapcsolók: valamit eltüntetnek.
lépcsők: a közlekedés középkori formája.
Az az ellenfél, amelyik nem a szokásos hangot adja, amikor belelövünk, az sérthetetlen.
Varázslatok:
Death spell: halálvarázslat, az egész képernyőn hat.
Fire walking: "tűzönjárás".
Water walking: "vizenjárás" (Krisztus is ilyet használt!), fontos!
Wall walking: "falonjárás".
Invisibility: láthatatlanság.
Super shot: A következő pár lövés igen nagy erejű lesz.
Change self: emberünk átalakul valami mássá.
Open all doors: kinyitja a pálya összes ajtaját.
Heroism: néhány másodpercig megnöveli a paramétereket (varázserő, stb.)
Először is vegyük fel az összes dolgot, majd le a lépcsőn. Megérkezünk a vártérre. Ahol dupla lépcső van, az egy üzletbe vezet, ahol varázslatot vagy tárgyakat vehetünk. Ezután menjünk oda, ahol egy kis pocsolyát von körül némi zöldség. Ez utóbbit lőjük szét, az előbbibe ugorjunk bele. Már benne is vagyunk a pincében, amit elöntött a víz. Úszkáljunk addig, amíg egy kis beugrót nem látunk jobbra, ami az *Entrace to Catacombs*-ba vezet. Innen menjünk tovább a katakombákba, ahol menjünk balra, majd fel. Itt egy könyvet találunk, amibe írjuk be:"breoghan". Erre kapunk egy *magic jewelt* (hogy mire lesz jó, az majd később kiderül). Ezután menjünk le, jobbra, fel. Itt egy lefele vezető lépcsőt látunk. Menjünk le rajta és megérkezünk a *Deeper in Catacombs*ba. Tovább lefelé és hoppáre! — kinyílik az összes ajtó és kijön rajta egy csomó szellem. Rohanjunk le a tükörhöz, majd ha megszereztük, irány kifelé a teremből és vissza a katakombába. Itt menjünk tovább fel és menjünk addig, amíg egy lépcsőhöz nem érkezünk. Keresztül a *Deeper in the Catacombs*on és már meg is érkeztünk a *Still deeper in the Catacombs*ba. Ha elfogyna a kulcsunk, akkor nyomjuk meg az 'S' billentyűt és az 'F1'-et. Menjünk fel a kapcsolóig (*lever*) és kapcsoljuk át. Kinyílt egy kapu. Itt néhány *active bomb* fogad. Verekedjük túl magunkat rajtuk. Itt aztán elég kelemetlen dolog következik... Ha elakadnánk, használjuk a *death spellt* (ha az sem jön be, akkor 'S' és RESTART LEVEL). Ha ezen is túlverekedtük magunkat, már csak egy dolog vár: meg kell ölnünk az "evil-death-beast"-et. Ugye milyen biztató neve van? Persze azért nem kell megijednünk tőle: használjuk Breoghan bátyó tükrét. Ezután menjünk le és a sir mellett használjuk az ékkövet. Irányítsuk úgy a szörnyike lövedékét, hogy az eltalálja az ékkövet, majd nyírjuk ki. Az utolsó lépést bizonyára nehéz lesz kitalálni... Ezzel vége is az első küldetésnek, jöhet a többi.
Még néhány jótanács: A Tűzkirály neve ESGADOOM. A kastélyába vigyübk *speedet*. A *Treasury*ben ne nyissuk ki a kamra ajtaját. A *Buccaneer's Point*tól ne menjünk el délre.

BARD'S TALE 3/POOL OF RADIANCE (64)

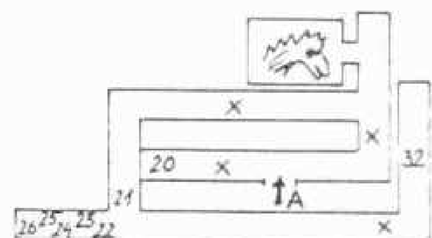
(Gáspár Zsolt, Monorierdő)

Tisztelt CoV (hangyás) Boy! Felettébb meglepett, amikor megpillantottam a CoV 11. lapjain a BT. III leírását. Hát mégis rászántátok magatokat! Ennek különösképpen örülök, de ezzel a témaváltással (főleg kaland- és RPG-játékokkal foglalkoztok) 200%-ban egyetértek. Van egy-két ötletem, ami megkönnyíti a BT III. és a Pool of R. játszhatóságát.
BT. III: Ha esetleg nem jó karaktereket szerkesztettél vagy nagyon nehezen jutsz feljebb a karakterek szintjeivel, akkor leírnám, hogy hogyan tudsz 5 perc alatt 35 level fokozatú karaktereket gyártani. Ezzel a módszerrel készítettem egy papot és megdöbbenve tapasztaltam, hogy 2.500 pont körüli ütést tud bevinni, nem is beszélve az AC-jéről (−33). A módszer a következő (de csak akkor lehet használni, ha a többi karakterünk már van olyan erős, hogy különösebb konfliktusok nélkül kinyírhatják Brilhastit, csak éppen nem elég ügyesek, stb.): kreáljunk egy karaktert, amelynek a tulajdonságai megfelelőek, tegyük be a csapatba és menjünk egyenesen Brilhastihoz. Amikor eljutottunk hozzá, szépen és klasszikusan zavarjuk ki az életből, de közben próbáljuk életben tartani új karakterünket. Ha végeztünk a műtéttel, egyenesen az öreg rendészhez teleportálnak bennünket. Az öreg üdvözli az új karaktert és elkezdhetjük fejleszteni, akinek most már 9.000.000 Exp.p. van a körme alatt. Varázslókkal is ugyanígy járjunk el, de amikor az újonc varázslóval belépünk az öreghez, azonnal megkapja az összes varázslatot Archmage 1 levelig és a HP, illetve az SPPT azonnal 300 fölé ugrik.
POOL OF RADIANCE: Kezdetben sok gondot jelent a pénz, tehát gyűjtsük össze az összes platinumunkat egy karakterhez, majd menjünk be a kocsmába és játszunk a Gamble nevű játékon. Tegyünk fel elsőre mindent. Ha kék, akkor nem vesztettünk és nem is nyertünk, ha zöld akkor a pénzünk megduplázódik. Ha esetleg elvesztenénk az összes lóvét, akkor sincs baj: ne menjünk sehová, hanem játszunk még egyet és tegyünk fel 0 pénzt. Erre elzavar bennünket, de a pénzünk ugyanannyi marad, mint amikor beléptünk a kocsmába.
Azonkívül itt van még egy térkép a **HEROES OF THE LANCE**-hoz. A sárkányt csak *Goldmoon* tudja kinyírni a pálcájával, úgy, mintha nyíllal lőne. Ezután felveszi *Mishaka* lemezét és kész... (Térképen 'X' jelöli a mennyezetből potyogó sziklákat, átlós sraffozás, az átugorható és keresztsraffozás az át nem ugorható szakadékokat. A magyarázatban 35-40 számú tárgyak szemmel nem láthatóak, a '+' jelűeket pedig ajánlott felvenni).

1: Pouch
2: Gem
3: Gem
4: Scroll (+)
5: Gem
6: Potion of Healing
7: Long Sword
8: Long Sword
9: Long Sword



1: Gold Chalie
2: Shield
3: Shield
4: Shield
5: Shield
6: Shield
7: Gem Ring
8: 12 Arrows (+)
9: 20 Arrows (+)
10: 12 Arrows (+)
11: Potion of Giant Strength
12: Scroll
13: Steel Coins
14: Gold Chalie
15: Potion of Charm Monster
16: Silver Chalie
17: Potion of Healing (+)
18: Potion of Healing (+)
19: Potion of Healing (+)
20: Pouch
21: 20 Arrows
22: Gem
23: Gem
24: Silver Bar
25: Steel Coins
26: Gold Bar
27: Potion of Extra Healing (+)
28: Gem
29: Potion of Invulnerability
30: Gem
31: Shield
32: 12 Arrows (+)
33: Gold Chalie
34: Silver Chalie
35: Potion of Invulnerability
36: Potion of Invulnerability
37: Potion of Extra Healing(+)
38: Scroll
39: Gem Ring
40: Gem Ring
41: Gem
42: Pouch
43: Gem
44: Gem
45: Gem
46: 20 Arrows (+)
47: Potion of Invulnerability



Commodore 64-hez magnómat vagy már régen kiolvasott Kandi lapjaimat világos színű nőstény perzsa kiscicára cserélném. Érdeklődés az 1-732-665-ös telefonszámon. **(Ez komoly?!)**

—— 64 ——

C64, Cobra II-es JOYSTICK-kel, magnóval, 3 kazettával eladó. Árajánlato' a következő címre kérek: **Friedrich Zsolt**, Sopron, Hátsókapu u.6. 9400.

C64/II. reset gombbal + VC 1541/II. floppyval + 2 db. Quickshot joystick-kel + 200 db. DSDD lemezzel (50 db. originál, 150-en programok) + 100 db.-os lemeztartóval, szakirodalommal eladó. Érdeklődni levélben vagy személyesen: **Tamási László**, Ajka, Béke u. 49. III/5. 8400.

C64 + C1541 drive + Fastload Cartridge + 70 lemez tele új prg.-mal + pár kötet szakirodalom + joy eladó 38 ezerért. **Semperger Gábor**, Székesfehérvár, Bregyó köz 2. 8000.

C64/II. számítógép + 1541/II. floppy + magnó + mikrokapcsolós joystick + 1 doboz 89-90-es játék + 5 db. 88-90-es játékkazetta (150 db. játék) + felhasználói programok 45.000,- Ft-ért eladók. Az egész nincs fél éves. **Fabricius Gábor**, Budapest, Kossuth L.14. 1028. Tel.: 25-25-484.

Keresek PAGEFOX cartridge-t, esetleg Final III-at és C64 magnót. Adok: fotófelszerelést, lemezt, programokat (kb. 2000-ből). Válaszborítékot kérek. Cím: **Varsányi Gábor**, Szombathely, Nagy L. u. 11/3/7. 9700.

C64-es floppy-val, magnóval, sok-sok új játékkal lemezen, kazettán + joystick, könyvek sürgősen eladó. **Kalázdi Balázs**, Budapest, III. Lukács György u. 11. 5/17. 1039.

C64 + magnó + joystick + sok program + irodalom eladó. Irányár: 20.000,- Ft. **Köles Tamás**, Győr, Liszt Ferenc út 39. 9022.

Eladom új típusú, alig használt C64-em, magnóval, + 2 joy-jal + 17 kazetta szuper programokkal. Árajánlatot kérek. **Balogh Zoltán**, Kapuvár, Szent László u. 15. 9330.

C64 + 1541/II. drive + datasette + 80 lemez + 27 kazetta felhasználói- és játékprogramokkal, német és magyar szakkönyvek: 40.000,- Ft-ért eladó. **Ifj. Kállai István**, Bp. 1-346-333., délután.

Eladó C64/II. + 1541/II. floppy. Ár: 26.000,- Ft. **Salamon András**, Zalaegerszeg, Erkel F. út 15. 8900.

Eladó C64 (resettel) + 1541/II. floppy (írásvédőkapcsolóval) + magnó + 32 Kbyte-os epromkártya + 1 joy + 60 db. 3M-es lemez, szuper programokkal (88-89-90) + kazetta (demokkal) + könyv. Irányár: 43.000,- Ft. Érdeklődni: **Kocsor Mátyás**, Békéscsaba, Kőris utca 2. IV/13. 5600.

C64 + 1541/II. floppy + datasette + 90 disc új programokkal + 1 kazetta + 1 joy + 100 db.-os lemeztartó + szakkönyvek eladók, vagy elcserélném AMIGA 500-ra, ráfizetéssel. **Pető László**, Kaposvár, Füredi út 26. 7460.

Eladó C64-es lemezek (300 db) 100,- Ft/db AMIGA lemezek 130,- FT/db. Kérésre listát küldök. Ugyanitt 64, AMIGA hangdigitalizáló 2000,-/8000,- Ft. 1 MB bővítő stb. C64 + drive + joy + FINAL III. + egér + könyvek + újságok 45.000,- Ft. Érdeklődni levélben **Németh Ferenc**, Budapest, Nagyenyed u. 8/a. 1182.

C64-est vennék magnóval. Továbbá C128-as programokat és C64-es felhasználói programokat vennék. **Herczeg Péter**, Zalaegerszeg, Ságvári E.u. 21-25. 8900.

1 éves C64 számítógép + OC 118N lemezmeghajtó + 2 db. Quickshot II. joystick + 30 lemez programokkal kompletten olcsón eladó. Cím: **Kolozsvári Miklós**, Göd, Fürst S.u.4. 2131. Tel.: 1128-670/188. (munkaidőben!).

C64 + drive + 200 program + card game + útmutatók eladók. Irányár: 40.000,- Ft. **T. Gábor**, Bp. Tel.: 1671-202.

C64 resettel + 1541 floppy + magnó + 100 3M-es lemez tartóval, programokkal + FINAL cartridge + irodalom eladó. **Gáll Zsolt**, Pécs, Egri Gyula u. 4. 4.emelet. 7632. Tel.: (06-72) 14-099.

Eladó alig használt C64/II + 1541/II floppy + C1530 magnó + 185 db. (márkás) lemez új prg.-kal (pl. Dr. Doom's R., Duck Tales, Aussie G., Rocket R. stb.) + kazetták + C= újság 90/1—90/11 számai + 100 db.-os és 2 db. 50 db-os lemeztartó + 10 db. szakkönyv + lemezlyukasztó 53.000,- Ft-ért! Érdeklődni (csak levélben!) **Gonda Balázs**, Budapest, Vág u. 7. (I/5.). 1133.

Commodore 64 alapgép (fél éves) 8000,- Ft-ért, 1541-es drive (garanciális!) 7000,- Ft-ért. Kempston Interface 48K-s Spectrummal 3.500,- Ft-ért eladó. Érdeklődni minden este 8 órától lehet az 1645-194-es telefonszámon **Árpási Viktornál**. **(Ez melyik barátod száma? — CoVboy)**

C64 + 1541/II. floppy + fekete-fehér kistévé + joystick + 60 db. lemez programokkal eladó (15.000,-Ft + 16.000,-Ft + 1.000,-Ft + 7.500 (150 Ft/lemez)). Érdeklődni: **Horváth Zoltán**, Pécs, Eszék u.55. 2/7. 7632.

Commodore 64 (100 %-os memóriateszttel), stabilizált tápegységgel, super games cartridge-zsel (3 játék) + 2 joystick + magnó + 10 kazetta a legújabb utántöltős szuper programokkal: mindössze 25.000,- Ft-ért eladó! Cím: **Szállási Tibor**, Szolnok, Bartha I.út 1. IX/79. 5000.

C128-ra keresem az ASE-Makroassembler V128 ELMA program leírását. Programokat is vennék. **Takáts László**, Budapest, VII. Szövetség út 26. 1074.

Keresem C64-re kazettára az ADVENTURE BUILDING SYSTEM, a GRAPHIC ADVENTURE CREATOR és a PROFESSIONAL ADVENTURE WRITING SYSTEM c. programokat. Ezenkívül bármilyen stratégiai, kaland és szimulációs prg-ot. **Csordás Gábor**, Komárom, Kun Béla u. 11. III/1. 2900.

Register 2000, a külföldi siker után itthon is! Új, nagy teljesítményű programnyilvántartó C64-re! Egy játékról 10 adat (nyomtatásban is), visszakeresés 10 alapján, jó zene + grafika stb. Egy lemezoldalon 2800 program minden adata tárolható. Lemezzel, postaköltséggel és bő dokumentációval csak 610,- Ft. Utánvéttel megrendelhető: PANNONSOFT, Budapest, Nagy S. u. 26. 1195. Kérjen ingyenes tájékoztatót!

C64-es programokat cserélek lemezen. Listát kérek és küldök. **Vigh Albert**, Szolnok, Kassai út 76. I/3. Tel.: (06-56) 42-149.

Utántöltős programok C64-re kazettán (pl. Pirates, Ghostbusters II., Bobo stb.) nagy választékban. Csak levélben **Grolmusz Dávid**, Budapest, Füredi u. 52. 1144.

C64 programok kazettán és lemezen. Lemezes pr. kazettán pl. Stealth Fighter, Fighter Bomber, Impossible M.2., The Last Ninja 1-2, Vendetta, Hollywood Strip Poker Pro, Batman the Movie és mások. 1 file-os programok is. Válaszborítékért listát küldök. **Biharvári Gábor**, Fót, Szabadság út 24. 2151. Érdeklődni kazettás: (06-27) 58-227, lemezes prg.: (06-27) 58-230.

C64-es programok kazettán. 700 programról listát küldök. Csere esetén listát kérek. Keresem az alábbi programokat (kazettán): Beach Head 2-3, Last Ninja 2, Hawkeye, Turbo Outrun, Desert Fox, Guerilla Wrs, Új Vadnyugat 2, Rambo 3, Pacman, Rocket Ranger, Strider, Rick Dangerous, Spiderman. Cím: **Oláh József**, Battonya, Néphadsereg út 191. 5830.

C64! Keresek új, jó 89-90-es szimulátorokat, stratégiai és akció-kaland programokat lemezre, valamint a következőket: Shadow Warriors, Ski or Die, The Untouchables, Security Alert, Crack Down. **Francsics Gábor**, Kőszeg, Csőgör Jenő u. 34. 9730.

Cserélem a The Way of Tiger, Head Over Heels, Új Vadnyugat, Choplifter + sok-sok demot (pl. MIX DEMO 1-2) stb. programokat. **Horváth Gábor**, Eger, Rákóczi út 25. 3300.

C64! Az eredeti Impossible Mission II. gyári kazettán, saját leírásával eladó. Ugyanitt keresem a kapcsolatot olyan adakozó emberekkel, akiknek nincs szükségük a GEOS-lemezre. Küldjék el nekem, cserébe igény esetén tudok küldeni hexadecimális/decimális átszámító táblázatot. TOMICHEW (**Turcsányi Tamás**), Hort, Bajcsy Zs. u. 33. 3014.

Lemezes programokat adok, veszek, cserélek C64-en. A Gunship, Stealth Fighter, F-14 Tomcat, Elite érdekelne. Cserébe a Strike Fleet, Snowstrike, Test Drive II, Maniac Mansion, Skate or Die, Last Ninja 1-2-t tudnám adni. **Bartha Lóránt**, Tiszavasvári, Kabay János út 3-5/5. 4440.

HELP! C64-re egy kiéhezett AD&D rajongó keresi a Pool of Radiance sorozat darabjait, vagy bármilyen más SSI stuffot. Csere is szóba jöhet (lemezen-kazettán). Hasonszőrű őrültek és Dracolych-ek előnyben! **Izsóf Gábor**, Budapest, V. Széchenyi u. 10. 1054. Tel.: 112-9788.

C64-re játékokat veszek. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök. Keresem a DIZZY II, Rick Dangerous 2, Monty-sorozat tagjait, Moonshadow c. programot. **Mészáros József**, Eger, Kodály u. 4. III/4. 3300.

Commodore 64-es kazettások! Programokat adok, veszek, cserélek! Legjobb programjaim pl. Vendetta, Atomix, Back to the Future II. stb. Keresem: Gunship, Destroyer. Prg. készlet kb. 800 db. Válaszborítékért listát küldök. **Párkányi Gergő**, Pécs, Zója u. 1/A. 7624. Tel.: 30-736.

C64C + floppy + magnó + 15 db. kazetta + 65 db lemez sürgősen eladó. Irányár: 40.000,- Ft. Érdeklődni: **Nagy Gábor**, Budapest, XVI. Csutora u. 5. 1162.

C64-es programok kazettán és lemezen. Kazettán megvannak a: Test Drive, Bosszú, Új Vadnyugat I-II, stb. Válaszboríték ellenében listát küldök. Címem: **Fábián Zoltán**, Budapest, XVII. Földműves u. 16. F/5. 1173.

Bard's Tale III. teljes leírás eladó. Ára: 60,- Ft. Ugyanitt C64-es programok. **Szommer Gábor**, Pécs, Veress E.u.9/B. 7633.

The Best of 89-90. Ha érdekel egy szuper válogatás 89-90 játékaiból, akkor írj! 80 db. program 3 kazettán. Utántöltős programok széles választéka. Csak C64-re! Válaszboríték ellenében lista. **Bérces Tibor**, Fényeslitke, Vasút sor 10. 4621.

Keresek C64-re lemezre, kaland, stratégiai és katonai szimulációs játékokat (pl. Kings of England, Lords of the Rising Sun). Válaszboríték nem kell. Csak listás leveleket várok. De ezen kívül más játékok is érdekelnek. Írjatok! **Jenei Zsolt**, Érd, Tárnoki út 136. 2030.

C64 tulajdonosok figyelem! 88-90-es játékok lemezen, pl. Back to the Future 2, Street Rod, Iron Lord, Logo, Curse of the Azure Bonds. Küldj válaszborítékot! **Králik Balázs**, Budapest, XIII. Katona József utca 21. III/28. 1137.

Programokat cserélek kazettán (esetleg lemezen) 64-es gépre! Pl.: Last Ninja II, Új Vadnyugat II, Bosszú, Desert Fox, Ace I-II, Robocop, Microprose Soccer, Impossible Mission I-II, Elite, Hypaball. Lemezen pl. Shadow Warriors, Tusker. Válaszborítékért lista, bővebb tájékoztató. Keresem cserére, vagy esetleg vételre kazettára a Ski or Die (Electronic Arts), Great Courts Tennis c. programokat. Az ajánlatokat a következő címre kérem: **Metál Zoltán**, Zalaegerszeg, Fürst Sándor út 19. III/23. 8900.

C64 tulajdonosok FIGYELEM! Új programokat cserélek és adok (ingyen). Pl. Fighter Bomber, Street Rod, Vendetta, Gunship, Bard's Tale III. Csak lemezen! Válaszborítékért listát küldök. Keresem: bármilyen jó tengeralattjáró szimulátort, PIRATES, MYTH, TUSKER, NEWSROOM c. programokat. Ugyanitt garanciális 1530-as DATASETTE eladó 2800,- Ft-ért. **Czafit Csaba**, Körmend, Erkel F. út 4. 9900.

C64-esek figyelem! Keresem lemezen a Neuromancer, Driller, Elite, Curse of the Azure Bonds, Dark Side, Deja Vu, Borrowed Time, Duck Tales, Sunny Shine, Dragon Wars, Shadow Warriors c. programokat. Darabjáért 20,- Ft + postaköltséget fizetek. **Vetési Dani**, Budapest, III. Amfiteátrum u. 34. 1031.

C64 programcsere kazettán! Felbélyegzett válaszborítékot és listát kérek! Ha kevés programod van, akkor is nyugodtan írj! Külön érdekelnek lemezes programok kazettás verziói! **Nagy Tamás**, Szombathely, Barátság út 7. 9700.

C64-esek figyelem! STEALTH FIGHTER c. programhoz térkép, billentyűfunkciós kép, repülősziluettek és játékleírás **(Vagyis az 1001/5? — CoVboy)** ill. több mint 150 különböző program leírását eladnám, vagy elcserélném programok kazettás verziójáért: Hostages, Test Drive I,II,III, Grand Prix Circuit, Impossible Mission I-II, The Last Ninja I-II-III, Dragon Ninja, Top Gun, F-18 Hornet, Tom Cat, Ghostbusters VI, Back to the Future I-II, Rallye Ost Africa, Lombard Rallye, illetve repülő- és autó szimulátoros programokért. **Radványi Róbert**, Budapest, X. Hungária krt. 5-7. 1101.

C64-esek figyelem! Kit érdekel pl. F-14, F-15, F-19 szimulátor prg. vagy a Myth, Turbo Outrun, Gunship, The Untouchables, Test Drive I-III, D.O.C., Steel Thunder, Rick Dangerous? Csere is szóba jöhet! Keresem: Fighter Bomber, Total Eclipse, Neuromancer, Iron Lord, Rocket Ranger c. prg.-okat! Kizárólag lemezen. Cím: **Sipos Attila**, Budapest, XXII. Tenkes u. 6/B. II/9. 1225.

C64-es programokat cserélnék lemezen! Első sorban a következő játékokat keresem: Test Drive 2,4, Pirates, F-14 Tomcat, Bosszú, Új Vadnyugat, Sunny Shine, Star TRek. Megvan: Test Drive 1-3, Stealth Fighter, Pool of Radiance, Neuromancer, Rocket Ranger, Last Ninja 1-2 stb. Felbélyegzett válaszboríték ellenében listát küldök és kérek. **Tőzsér András**, Győr, Répter MVG. ltp. 2/5. 9027.

Szeretnétek új játékprogramokat szerezni kazettán C64-re? Írjatok a következő címre: **Hlogyik György**, Tatabánya II., Réti út 35. II/3. 2800 (RUBINSOFT). Évi tagdíjunk: 300,- Ft. Várjuk leveleteket!

Keresem kazettára a Kings of England, Robocop 2, Gremlins 2, Days of Thunder, Logo, Kick Off 2, Zak, Maniac Mansion c. programokat. Ugyanitt kazettán programcsere. Kérésre listát küldök. **Ungvári Krisztián**, Szentendre, Berkenye 1. 2000.

Commodore 64-en cserélek lemezen. Megvan pl. Street Rod, Fighter Bomber, Sim City, Heat Wave, Oil Imperium, Rocket Ranger, Blue Angel, Iron Lord. Keresem: Ferrari F-1, Kingdoms of England, Duck Tales. **Molnár József**, Budapest, Kossuth L. u. 83/A. VII/21. 1211. Tel.: 1288-154.

C64-es programokat cserélek kazettára. Válaszboríték ellenében listát küldök. Keresem kazettára: Bard's Tale I-III. **Varga Márton**, Budapest, Havanna út 56. X/56. 1181.

C64-re a legújabb lemezes játékok. Pl. Sunny Shine, Duck Tales, Rick Dangerous 2, Secret of Silver Blades. Válaszborítékért listát küldök. **Sashegyi Zsolt**, Pécs, Magaslati út 45. 7625.

C64 lemezen játékcsere! Aki keres F-14 TOMCAT-ot, STEEL THUNDER-t, STRIKE FLEET-et, TEST DRIVE-okat, IDŐRÉGÉSZT, vagy jó felhasználói programokat, az forduljon hozzám. Keresek STEALTH FIGHTER-t, DIZZY II-III-t, ELITE-ot, SIM CITY-t, TUSKER-t és Rátkai játékokat. **Kiss József**, Bátaszék, Budai u. 49. 7140. Tel.: 58.

Commodore 64-esek figyelem! Adok, veszek, cserélek új programokat. Kérésre listát küldök (900 prg.). Újabb programjaim: Iron Lord, Street Rod, Ferrari F1, Oil Imperium, Block Out, Kick Off 2, Vendetta, Trained. Keresem a Duck Tales, Dragon Wars és a Sunny Shine c. programokat! **Tóth Péter**, Nagykanizsa, Kazanlak krt. 3/c. 8800. Tel.: (06-93) 14-523.

C64-esek figyelem!!! Keresem a THE HUNT FOR THE RED OCTOBER című lemezes programot (a teljes verziót — SAVE opcióval ellátva), ill. valamiféle információkat, valamint stratégiai, szimulációs programokat pl. ARNHEM, VULCAN, VIETNAM. Ezekért pénzt, vagy esetleg térképeket küldhetek!! (**Azt hiszem az elsőt fogják választani... — CoVboy**) **Ifj. Haráczi Tibor**, Várpalota, Feketegyémánt u.3. 8100.

Régi és új kiadású programok (C64) cseréje kazettán. Felbélyegzett válaszboríték esetén listát küldök (küldj te is!). **Kocsis Róbert**, Kecskemét, Pákozdi cs.u. 7. IX/27. 6000.

C64-es programokat cserélek kazettán. Sok lemezes program kazettás verziója. Listát kérek és küldök felbélyegzett válaszboríték ellenében. **Simon Zoltán**, Budapest, Visegrádi u. 60. 1132.

C64-hez kazettára programokat veszek! Listát és válaszborítékot küldjetek! Címem: **Zvara Péter**, Budapest, IV. Tító u. 41. II/16. 1042.

C64-es játék- és felhasználói programok. 3500 program lemezen és kazettán. 2 Magnós modul-másolók és CARTRIDGE készítés. **Tóféjy Lajos**, Budapest, Bartók Béla út 29. III/2/a. 1114. Tel.: 1-658-027.

89-90-es programok cseréje C64-en, kazettán és lemezen egyaránt. Pl. Back to Future 2, Street Rod, Blockout, Vendetta. **Koczfán Csaba**, Nagykanizsa, Munkás út 2/c. 8800.

FINAL CARTRIDGE tulajdonosok figyelem! Hiányzik a magyar leírásotok? Nálam beszerezhetitek! 30 oldal, ára 1000,- Ft. ("<elnyújtott fütty>" — **CoVboy**) Írjatok, utánvétellel küldöm. C-64-es programokat cserélek kazettán. Listát 8,- Ft-os bélyeg ellenében küldök. **Boray Béla**, Nagykálló, Szabadságharcos út 26. 4320. Tel.: (06-42) 12-222/61 (13 óráig).

C64-es programok cseréje lemezen. Keresem: Eye of Horus, Shadow Warrior, Champions of Krynn, Super Stock Car, Dynasty Wars. Megvan: Street Rod, Flimbo's Quest, Ski Or Die, Blood Money stb. Listát kérek, és küldök! **Lakatos Balázs**, Gyöngyös, Napsugár u. 14. 3200.

Jó minőségű programok C64-re. Pl. Defender of the Crown, The Last Ninja 2, Elite Trainer, Új Vadnyugat, A Bosszú. Keresem a Myth, Batman the Movie, Dizzy I-II-III, The Last Ninja III és a Turbo Outrun c. programokat. Cím: **Makai Zsolt**, Sopron, Ibolya út 4.III/15. 9400.

C64-es programok (Operation Wolf, Mercenary, Elite + kimentett állás, Inter Karate I-II, Star Wars I-II) kazettán. **Lagera György**, Szentes, Kossuth u. 19. IX/51. 6600. Tel.: (06-63) 12-064.

Keresek "EPROM-égető" programot C64-re. **Bódod Péter**, Budapest, III.Sajtoló u.2. 1031.

C64-en és AMIGA-n 88-90-es programokat cserélek, listát kérek és küldök. **Caige Róbert**, Debrecen, Erzsébet út 3. 4/12. 4025.

Szívesen venném, ha elveszett játékkedvemet becsülettel meglalálnák! Ezért keresek olyan katonai stratégiai-szimulációs programokat, mint pl. Defender of the Crown, Kings of England, Russia 1941-45, Hunt for the Red October, Annals of Rome, Arnhem, Vulcan, Joan of Arc, Gettysburg, Lords of the Rising Sun, Stealth Fighter, Strike Fleet(de jöhet más stratégiai játék is). Csere és vásárlás szóba jöhet, de a humanitárius segítségeket is elfogadom. (**Hihihi... — CoVboy**) Ezeket a játékokat C64-re keresem, főleg lemezen, de jöhet kazettán is. Ezenkívül a leírásokat is keresem. Én kínálom a Pirates+leírást, D.O.C.-1+leírást, Időrégeszt, War in the Middle Earth-ot stb. Címem: **Bódai Levente**, Komárom, Arany János utca 9/A. 2900.

64-esek figyelem! Jó/rossz programok! A választékból: Test Drive I-III, D.O.C., The Last Ninja I-II, Tusker, Shinobi, Gunship, Hawkeye, Destroyer I-II, Geos, I.M.II., The Train, World Games, Winter Games, Summer Games, Barbarian II, Street Sports Basketball, Barbar Games, F-14 Tomcat... **Gabonyi Dániel**, Budapest, XI. Allende park 19/5. emelet. Tel.: 1-823-847.

C64 magnósok figyelem! Keressük kazettára a következő programokat: Logo, Blades of Steel, Shadow Warriors, Ski Or Die, Super Star Soccer, Manchester United. Jó minőségű programokat cserélnénk! Listát kérünk és küldünk. Felbélyegzett válaszborítékot kérünk! **Kardos Zoltán**, Tapolca, Kossuth L.u.64. D/1. 8300. Horváth Csaba, Tapolca, Simon István u.22. 8300.

Programok cseréje C64-en. Örökéletek és játékleírások is eladók. Elsősorban soproniak jelentkezését várom. **Nitsch Ákos**, Sopron, 9400. Tel.: 16-130.

C64-esek figyelem! VIDEO DIGITIZER-hez keresek teljes leírást. Cserébe szuper játékokat adok. Továbbá színvonalas játékok és felhasználói programok cseréje csak lemezen. Pl. Times of Lore, Giga Paint. Listát kérek és küldök. Cím: **Tóth M. Attila**, Gödöllő, Sió u. 6. 2100.

MANDELBROT-halmaz kutatók figyelem! Elkészült C64-re a MANDELBROT-HALMAZ GENERÁTOR program. REndkívüli gyorsaság, univerzális szolgáltatások. Szinte mindent tud! Az ára diskkel együtt: 600,- Ft. Válaszbotríték ellenében tájékoztatót küld: **Smid István**, Borsodnádasd, Népköztársaság út 84. 3672.

Amiga

Eladó AMIGA 500-hoz ORIGINAL 512 K-s bővítő. Érdeklődni lehet: Bp. 18-42-957.

AMIGÁSOK! 3,5" lemezegység eladó Amigához. Keresek angol-magyar szótárprogramot, bármilyen komolyabb zeneszerkesztőt, segédprogramleírásokat (magyar nyelvű). Cserébe programot, esetleg pénzt adok. **Dara Viktor**, Jászberény, Fáy A. u. 21. 5100. Tel.: (06-57) 12-469.

Ha AMIGA, akkor PROSOFT. Szórakoztató játékok, színvonalas felhasználói szoftverek, régebbi és vadi új prg.-ok, 3.5, 5.25"-os lemezek, hardware cuccok. PROSOFT, Nyírbátor, Pf.: 78. 4300.

LEGOLCSÓBBAN! AMIGA 500 memóriabővítés 1 Mbyte-ra 6000,- Ft. C64-hez cartridge-ek 1400,- Ft-tól eladók. Magnósok, floppy-sok! Tape-tools, Fastload, Final III Cartridge. Érdeklődni: Bp. 18-48-845 sz. telefonon.

Commodore Amiga 500-at vennék, használtan, csak gépet (disk-ek nélkül). Ajánlatokat a következő címre kérném: **Rucz Attila**, Pécs, Menta dűlő 5. 7634. Tel.: (06-72) 10-188.

AMIGA 90-es programok és NONAME lemezek kívánságra ingyen feltöltve programmal kaphatók. 10 db. 950,- Ft. AMIGA magyar nyelvű szakirodalom kapható. Felhasználói kézikönyv, BASIC, Dos, Profi magyar nyelvű programozási könyv, hang, grafika kezelés. **Haar László**, Budapest, XIII. Dráva út 11. 1133. Tel.: 1732-008.

AMIGA 500 eladó, 1 Mbájt RAM + óra, PHILLIPS monitor, botkormány, műanyag lemeztartó 15 db. programlemezzel, (kb. 70 féle programból választhatsz!) 1290-830/295 /162 mell. **Bíró Gy.**

AMIGA-ra programokat, hardverleírásokat + ötleteket, programleírásokat cserélnék ill. vennék. A címem: **Sipos István**, Pomáz, Orgona út 57. 2013.

AMIGA 90-es programok. Válaszborítékért lista. **Haar László**, Budapest, XIII. Dráva utca 11. VII/30. 1133. Tel.: 1732-008.

PLUS4

Plus/4 hálózat indul. Érdeklődni: **Szántó Szilárd (WACKY)**, Győr, Nagy István út 6/a. 9021.

Plus/4-re saját átiratok eladók: Bosszú (képekkel), Új Vadnyugat (képekkel), Saboteur 2, Total Eclipse, X the Adventure, Barbarian (2 személyes), Head Over Heels. Egyéb prg.-ok: Driller, Elite, Revs, Twin K.V., Hobbit stb. Ugyanitt olcsón eladó Plus/4 magnó. **Soós Ferenc**, Mátészalka, Szamuely Tibor tér 2. 1/4. 4700.

Flamingó ill. Ugly little duck (+4) tulajdonosok figyelmébe ajánlom elkészült Sprite szimulátoromat. Ha érdekel, küldj ingyenes tájékoztatót! **Fehér Imre**, Budapest, IX. Üllői út 101. 1091. Tel.: 1138-132.

Eladó 1 db. C16/64K, 2 db. DATASETTE, 2 db. Joystick, 1800 db. program (50 db. kazetta), szakirodalom. A gép beépített karakterkészlettel és NEW LINE turbóval rendelkezik. Irányár: 15.000,- Ft. Cím: **Hérics József**, Székesfehérvár, Lövölde u. 9/c. II/1. 8000.

Eladó egy C+4 alapgép+magnó+játékok +joystick. Ár: 14.000,- Ft. Érdeklődni: **Szőke Balázs**, Budakeszi, Budaörsi út 10/c. F/15. 2092.

Plus/4+magnó+600 program+szakkönyvek olcsón eladók. **Németh Róbert**, Jászberény, Rozmaring út 11. 5100.

Eladó egy Plus/4 magnóval+joystick-kel+kb. 200 jó programmal+felhasználói programokkal +szakirodalommal+kézikönyvekkel. Érdeklődni az 1806-036-os Bp.-i telefonszámon lehet.

Commodore Plus/4+1551-es floppy+joy eladó. Érdeklődni: **Pap Tibor**, Pápa, Muskátli u. 14. 8500. Tel.: (06-89) 13-444.

C+4+magnó+1 db. joystick+17 kazetta programokkal eladó 15.500,- Ft-ért. C64+1541/II.+70 db. márkás lemez+Commodore 64 könyv eladó 50.000,- Ft-ért. A lemezek tele vannak legújabb programokkal. **Csillag Áron**, Szeged, Hársfa u. 12/4. 6726. Tel.: 55-873.

PLUS/4-es programokat cserélek kazettán. Listát kérek, küldök. **Littner Ádám**, Budapest, IX. Üllői út 63. 1091.

Keresem C+4-en a következő programokat: Last Ninja, Defender of the Crown, Battle Chess, Bard's Tale 1-2-3, kazettán. Cserébe hasonló nívós programokkal szolgálhatok, pl. Elite/Pigmy, Mercenary 2, Revs+4, Tir Na Nog stb. **Németh Róbert**, Zalaegerszeg, Ifjúság út 5/4. 8900.

Keresem Plus/4-re kazettán a következő programokat: Borrowed Time, Tass Time, Bard's Tale I-III, Battle Chess (**Ezeket idáig elég sokáig kell keresni kazettán... — CoVboy**) Mercenary II, A 07, Footballer of the Year, Dirty DEn, Games Creator. Játékleírások és C64-ről átírt programok is érdekelnek. Cím: Kiss László, Orosháza, Munkásőr u. 13. I/4. 5900.

C+4-es játék- és felhasználói programok vegyesen, 60 perces kazettán (kazettánként 50-60 prg.) 3M DSDD lemez 130 Ft/db. **Ragyanszki Pál**, Kecskemét, Honvéd utca 2. 6044.

PLUS/4-es programokat cserélek, esetleg eladok. Cserealapom 500 prg. Listát kérek. Keresem a BARBARIAN +4-et. **Molnár István**, Gyomaendrőd, Pósa L.út 4/1. 5500.

Commodore 16, +4 programokat cserélnék. **Kis János**, Budapest, Földműves 9. IV/25. 1173.

C. Plus/4-es programkazetták eladók (kazettánként 40-60 program). Érdeklődni az alábbi telefonon lehet: (06-26) 20-442. **Gyukity Péter** 16 óra után.

Plus/4-esed, C16-od, esetleg C116-od van, de nincs jó programod? Én segítek rajtad! Nálam remek programokhoz juthatsz (sajnos csak kazettán), pl. Barbarian 1, Driller, Saboteur 2, Test Drive stb. Csere, vagy vétel is érdekel! Feltétlen írj! **Labádi Zoltán** (THE KID) Nagymágocs, Ságvári 1. 6622.

C+4-es programok a legnagyobb választékban! Válaszborítékban listát küldök. **Turi Zsolt**, Kecskemét, Pf.: 417. 6000.

COMMODORE Plus/4 v. C16 programokat cserélek kazettán. A legujabb programok!!! Pl. DRILLER/Pigmy, Új Vadnyugat, Vanguard stb. Játék, zene egyaránt. Cserealapom: 300-350 db. Cím: **Györgyi István**, Felcsút, Rákóczi út 84/a. 8086.

Egyéb

Középiskolás diákok vállalnak C64-re vagy IBM PC és kompatibilis gépekre bármilyen nemű program írását, BASIC, TURBO C, FOXBASE ismeretekkel, kedvező áron. Érdeklődni levélben: **Koltai Péter**, Pomáz, Lévai utca 2/e. 2013.

IBM PC-re programcsere! Akinek bármilyen Sierra On Line programja van, írjon! **Kristin Róbert**, Mátészalka, Marx Károly út 9. 4700.

Hát hiába, a december az ajándékozás hónapja: jön a Mikulás néven közismert Télapó, a Jézuska néven közismert Jézuska és persze az adóellenőr néven közismert veszedelem is. Én is számos ajándékkal lettem gazdagabb: kaptam például egy százas szöget (fülbevalónak), egy 1:6 méretarányban kicsinyített CoVboyt szivacsból (kösz Sebi!), egy szondát (mitől zöldült el ez az izé?), sok sörnyitót (úgyis gyorsan kopnak), kis fehér porcelántehenet, kék foltokkal — meg még egy csomó hasznos tárgyat. Azután volt olyan dolog is, amit nem kaptam meg: egy ismeretlen jóakaró egy szépen fejlett ecetespaprikát dobott postára nekem egy borítékban (!), de ebből már csak a maradványokat kaptam meg. Valamelyik derék postáskisasszony ugyanis bélyegzés közben bevitt a paprikának egy direkt találatot — kíváncsi lettem volna, hogy mit szólt, amikor az egész szétfröccsent... Persze a Posta becsületére legyen mondva, hogy még így is elhozták nekem a maradványokat (három másnak szóló levéllel egyetemben). A decemberi levéltermés egyébként minden eddigit felülmúlt és számos olyan is érkezett, ami mindenképpen ide kívánkozott (most kezdem sajnálni, hogy csak 3 oldal a levelezés és nem 32!). Az eddig is világos volt előttem, hogy ez egy zárt osztály — csak azt nem tudtam, hogy én most ápoló vagyok, vagy ápolt?! Erre most sem derült fény, de lényeg, hogy mindenki jól érezze magát! Mivel kevés a hely, megmenekültök attól, hogy a "Házunk tája" mintájára írjak én is egy "Ólunk tája" című akármit — pedig tudtam volna ilyeneket irogatni, hogy "A koncepció a koncepciótlanság" meg hasonlók... Mindegy, nézzük a díjnyertes leveleket:



Programozástechnika

Hello CoVboy! Úgy le vagyok hangolódva, mint John Lennon gitárja Yoko Ono vitrinjében. Megírtuk a számtech dogát, és ti nem raboltátok el a vonatot. (**Elnézést, elfelejtettem. Egyébként sem sikerült volna utolérnünk, mert a harci teheneket valaki kihúzta a konnektorból... — CoVboy**) Ez nem volt szép tőletek. Na de azért nem kell sírni, nagyjából sikerült megírnom a programot. Ez egy 16 bites, 1024x1024-es szuperfelbontású, sztereo hangzású (mind a két csatornát ki fogom használni) PLUS4-es gépre íródott, egy hiperszupermegagiga minőségű beépített monitor segítségével. A program egyszerre fut BASIC, gépi kód és PASCAL nyelven. Ha akarjátok lekozolhatitek a programozási rovatban. A program a következő:

```
10     RTS
$C000  BRK
1      END
$C001  JMP 10
2      BNE $C001
15     SOUND 1,2,TRALLALA
20     WAVE 2,∿∿∿
$C003  FOR X=200 TO 0 STEP 1000 DO
40     UNTIL 20=10
CIMKE1 GOTO CIMKE1
$C00F  READ (WRITE,1)
3      POKE(LDA$2000),(LDX#($D0),Y)
50     JMP 15
$C00A  SEI
$CFFFJMP $FFFFFFFF
```

Szuper program, mi? Én írtam!!! Nem is tudom, hogy szorulhatott belém ennyi ész és a PLUS4-be ez a program! A magyarázat:

10 — Biztos, ami biztos, kiszállunk a programból, hogy semmi baj ne legyen a plusi hardverével.
$C000 — Hogy még biztosabb legyen a dolog, a gépi kódból is kiszállunk.
1 — Itt kezdődik a program.
$C001 — Visszaugrunk még egyszer a tízesre, hogy ha a gép véletlenül mégsem szállt ki a monitorból, most megtegye, mert ezután BASIC jön!
2 — Ez egy másolásvédelmi funkció.
15 — Itt adjuk meg a dallamot.
20 — Itt pedig a hullámformát.
$C003 — Készítünk egy gyorsítóciklust, nehogy a gépi kódú program
40 — része lehagyja a BASIC-et.
CIMKE1 — Itt felhívjuk a felhasználó figyelmét arra, hogy be kell tölteni
3 — egy assembly fordítót, mert a program a továbbiakban abban íródott.
50 — Ahhoz, hogy mindkét csatornát kihasználjuk, vissza kell ugornunk, hogy a gép még egyszer lejátssza a dallamot, most már persze a másik csatornán.
$C00A — Egy ultramegahiperszupergiga utasítás be van építve a plusiba, ami lehetővé teszi a programok megszakításban való megírását. Éppen ezért itt megbízunk egy rutint, ami ezt végrehajtja és akár hiszitek, akár nem, ezek után azt csináltok, amit akartok.

Erre a programra vevők jelentkeztek nyugatról, úgyhogy úgy becsüljétek meg! (**Pardon**

Most rögtön kiveszem a lába alól... — CoVboy) Szeretett és igen-igen kedvelt tanárom el volt tőle ragadtatva. Remélem nektek is tetszeni fog. Adios!
U.i.: Ha valaki tanácsot óhajt kérni programozásban, csak keressen fel.
U.i.2: Éljen a PLUS4, amelyen egyszerre fut a PASCAL, BASIC, gépi kód! (?)
U.i.3: Vesszenek a 64-ek! Én is el fogom adni és veszek egy plusit, hátha én is nemzeti hős leszek, mint Pigmy.
Most már tényleg üdv, mert itt a lap alja!
(**De azért még folytatta**...)
Hello CoVboy! (**Ááááá, de rég találkoztunk! — CoVboy**) Ez a levelet valamivel később írtam, de hát itt van ez a nagy lap, a papír drága, ki kell használni! Nagyon bántana a dolog, ha a programot valaki félreértené és a PLUS4-es b***ogatásának értelmezné. (**Akkor úgyis kivágtam volna a kukába — CoVboy**) Szó sincs róla! Nekem kifejezetten tetszik a plusi. Kellemes rajta a BASIC gépi kóddal való támogatása és nekünk egyébként is ilyen programot kellett írni. Csak ennyit akartam hozzáfűzni.
U.i.: Ajánlom minden 64-tulajdonosnak, ha egy plusi közelébe kerül, akkor ne rúgjon bele, hanem próbálja ki. Meglátjátok érdemes. Csak ezen lehet könnyen megtanulni a 65xx proci programozását. Például néhány ismerősöm még monitort sem látott 64-en. (**Én már igen! A múltkor ismeretlen tettesek kihúzogatták a videokábeleket belőle és amíg megpróbáltam visszadugdosni, véletlenül rápottyant a 64-re — CoVboy**) Dupla ADIOS mindenkinek.
GOMBOS PÁL, Göd

CoVboy: Aha. Míg mi itt buta játékleírások és okos levelek között tobzódva tengetjük életünket, addig az ismeretlenség homályába burkolózva egy új Peter Norton (ejtsd: Neumann János) sarjad valahol a pusz... akarom mondani közöttünk. Büszke vagyok rá, hogy a leendő géniusz első szárnypróbálgatásainak az én tudományos rovatom adhat helyt, bár őszintén szólva én hiányolom ebből az igen komplex programból a LOGO nyelvet, amely tudvalévően bármely szoftverész vágyait a lehető legteljesebb mértékben kielégíti. A minden bizonnyal üstökös-szerű pálya váromány osának a továbbiakban sok sikert kívánok és útravalóul egy jótanácsot csúsztatok a tarisznyájába a hamuban sült hűtőborda mellé: Óvakodj mindazoktól az emberektől, akik fehér autón érkeznek és fordítva akarják rádadni a kabátodat!...

A szokásos...

Hi CoVboy! Jó lenne, ha egy kicsit körülnéznél a nemrég megjelent játékok között és azok közül néhány leírását lekozolnéd (pl: street rod). A lapotok különben előnyére változott, amióta te átvetted a vezetést; (**Nahát akkor fának is mennénk rögtön! — CoVboy**) a képekről csak annyit, hogy majdnem megütik az "576 Kbyte" szintjét. Az "576 Kbyte" egy klasszissal jobb nálatok, mert 26 forinttal többért ...

kivitelezésű újságot kapsz kézhez. A Kis Getto rajzai is kezdenek unalmassá válni; úgyhogy levelemmel — ezekben a témakörökben — egyetértek Kritizáló Kornél állásfoglalásával. (**Szép teljesítmény, hogy te legalább aláírtad a nevedet... — CoVboy**) Van egyébként egy 1988 programom: MANDROID, nem tudná valaki megmondani mi a jó izét kell benne csinálni? Még maradok egy ideig hű olvasótok: SIPOS ZOLTÁN (Son of Hawkeye), Budapest.

CoVboy: Kedves Zoli! (Tyúkszem Fia?) A leveledet november 21-én adtad postára, szóval addigra feltűnhetett volna, hogy a STREET ROD leírása már megjelent egy "ízléses, szép kivitelezésű újság" 4. számában. A fotókkal kapcsolatban igazad van, de ez a felhasznált papír minőségéből adódik. Azt sajnos nem tudom elmesélni, hogy mit kell csinálni a MANDROID-ban, mert éppen el vagyok foglalva a tegnap érkezett ELITE-tel és per pillanat nem érek rá szétpillantani a "nemrég megjelent játékok között". Most már tényleg rámfér, hogy végre-valahára lássak egy kis friss anyagot is...
A már nagyon unalmas 576-témához egy adalék (az iménti levéltől függetlenül): a Computer/Bitlet/Alaplap/stb. Karácsonyon egy Martin nevű úr a kezembe nyomott egy kisebb méretű csokoládét, azzal a felkiáltással, hogy "Legyen vége a háborúnak!" (vagyis le lettem csokoládézva). Nehezményezte ugyanis, hogy amióta az 576 megjelent, "a CoV minden egyes számában egy jó nagyot beléjük rúgunk". Hm. Szerintem a tehén békés állat és csak akkor rúg, ha húzzák a farkát — vagyis ezt a kijelentését heveny paranoiának definiáltam. Mindenesetre azt megígértem neki, hogy ha akarja, akkor ez a három szám soha többet nem szerepel a CoV-ban. Ehhez persze az is kell, hogy a t. 576-rajongók leszálljanak rólunk és ne nekünk írják meg, hogy "a kov mijen rosz", hanem kedvenc újságjuknak, hogy ők milyen jók. Ez így dupla haszon: nekem időt spórolnak meg (nem kell megírnom nekik, hogy mennyire egyetértek velük) és a dicséret is célbaér. De tőlem megírhatják nekem is, de ha lehetne, akkor normális hangnemben, mert a tuskókat ki nem állhatom. Az az egyszerű tény ugyanis bármelyik agyvelőbe is belefér-het, hogy a két újságot más emberek készítik más elképzelésekkel — de attól még elférnek a nap alatt. Egyébként ajánlom mindenkinek a figyelmébe a következő levelet:

Hello CoVboy! Megjelent ugye az 576 Kbyte. Nagyon örültem neki (a CoV-nak is örültem, mikor megjelent, még most is!) A lényegre térek. Mindenki azt mondja, hogy az 576 Kbyte milyen jó: színes képek vannak benne, a CoV-ban pedig ócska minőségű, rossz képek. Ez engem nem nagyon érdekel. Ne a képekért legyen jó egy újság, hanem a tartalomért. Ebben a CoV is és az 576 Kbyte is jó. Én nem vagyok nagy programozó, inkább játszom a gépen. A levelezési rovatot is nagyon szeretem, mert jól szórakozok rajta. Azt mondják, hogy a PLUS4 jobb, mint a 64-es. Izlések és pofonok... Ha valakinek 64-ese van, az a 64-et tartja jobbnak, akinek pedig PLUS4-e, az a PLUS4-est. Ennyi erővel beírhatná egy Amigás is azt, hogy az ő gépe jobb, mint a 64 vagy a PLUS4... Nekem 128-asom van és nagyon meg vagyok elégedve vele. De ugyanolyan jó lenne nekem egy PLUS4 vagy egy 64 is. Kíváncsi vagyok a válaszodra. Tisztelettel: SIKARI KÖVATS KRISZTIÁN, Kecskemét

CoVboy: Erre nincs mit válaszolni. Ez egy kultúrember hozzáállása a világ dolgaihoz. Jó lenne, ha ez lenne a default...

Cheat (lírai elbeszélésben)

Hi CoVboy! Fileberhelő barátod újra itt van. Hatalmas basszushangok, snaredrumok 2x20 csatorna multi-super-dolog-high-tech-stereoban özönlik el a füledet. Látómeződ elraszterezödik, a sinus scrollal egy ütemben jár a szemgolyód, majd hirtelen berobban a képbe, sziporkázó sprite-okat szórva szanaszét az Amiga mágus védjegye: O¯V̄D™, stb, stb, stb... (**Már a kezdésből tudtam, hogy horror lesz a vége... — CoVboy**) A napokban töri órán hatalmas ásítások közepette egy név jutott el valahogyan a tudatomig: Jeanne d'Arc. Nem szenteltem volna neki különösebb figyelmet, ha nem emlékeztetett volna egy régóta otthon porosodó square medallion feliratára. Aznap délután kb. ilyesmi játszódott le a számítógép és közöttem.

— OPERATE AMIGA (én)
— HAND SHOWS A DISK (Amiga)
— USE DISK ON DRIVE (én)
— TAK-TAK-TAK-Prrrr—TAK (Amiga)
— SPEAK "Scheiße, bastard bandrate" (én)
— TAK-TAK START DEMO
— Click (én)
— TAK-TAK-TAK START DEMO
— Click (én)
Do
— TAK-TAK START DEMO
— Click
— A=A+1
— Loop until A=too much
— PLAY GAME
A few minutes later...
— Game Over (Amiga)
— SPEAK "Oh you son of a..." (én)
— MAKE GAME SAVE FILE AFTER RESTARTING GAME
— USE DISCOVERY WITH GAME SAVE FILE (Partie.cov)
— SET DISPLAY MODE DECIMAL, WORD
— WRITE 65535 TO ROW 0, COLUMN 3,4,5,6
— WRITE 65535 TO ROW 960, COLUMN 1,2,3
— WRITE BACK FILE
— CLAPS-CLAPS MYSELF
— SPEAK "Congratulations..." (Amiga)

Tehát, akik szeretnék egy kicsit könnyítve végigjátszani a játékot, azok a következőt csinálják: A kimentett állást a Discovery nevű prg-be betöltve, a kijelzési módot decimálisra és word-re állítva átírhatják az alábbiakat. 0. sor: Archers, Cavalry, Troops, Bombards. 960. sor: 1,2,3 oszlop csökkenő sorrendben a Royal Treasure-t tartalmazó adatok.

Laser Squad, Laser Squad 2, Paradroid wanted! Cserébe coinokat vagy prg-t, esetleg Amigás infokat adok. **ifj. KÁLLAI ISTVÁN**, Budapest, Baross u. 103, 1082. Tel: 1-346-333. Ha nincs ellenedre, majd még be-be frogatok, hogy legyen valamilyen cheat az Amigóknak is. (**Nincs ellenemre... — CoVboy**) BYYEEE!

CoVboy: Hát igen. Most legalább mindenki láthat egy korszerű marketingtevékenységet: a piacgazdaság korában (még ha az csak elméletben létezik is) az árut nem csak a t. publikum orra alá kell dugni, hanem jól átgondolt, kidolgozott propagandával is támogatni kell a sikerét. (Az olvasmányaim egyszer még a sírba visznek.) Egyébként kösz a cheatet.



(Ez egy újévi meglepetés. Egy teljesen új állat a sok tehén után! Talán éppen azon morfondírozik, hogy milyen jó lenne, ha ő is tehén lehetne... — CoVboy)

Demopályázat

Hello CoVboy!
A nevem (májnémiz) Absurd of 23°C Crew. Nexus 6 mesélte, hogy írt Neked különböző dolgokról, pl. arról, hogy nem ártana a CoV-ban Demo Toptent+ilyesmiket is megjelentetni. Szerintem ettől még nem válna a lap Crackermag-gá, viszont lehetne teremteni egy olyan fórumot, ami mindenki által elérhető és elfogadható lenne (mert pl. egy GridPoint Observer, a PO7 vagy a Sledge Hammer nem mindenkihez jut el). Egy fél oldalt szerintem megérne. Mit gondolsz? Mikroszkóp így is, úgy is kell a CoV-hoz, akkor meg mindegy, hogy belenyomtok-e 1.75* annyi információt. (Ha nem, megértelek, hisz nem vagy Te egy Nemere, hogy havonta 30 könyvet írj (még 1000 szerencse). De azért nem ártana, ha néhány olyan stuff is az újságba kerülne, ami nem játékleírás, ismertető, cheat vagy CoVPost, hanem más, a számtech hivatalosan nem számbavett oldalával foglalkozó irómány. Most ofcoz nem az illegal dolgokra (crack) gondolok, hanem teszem azt meghirdethetnétek néhány competitiont (a nevezési összegekből telne az esetleges díjakra) — de ha nem, akkor nem lennének díjak. Aki tud, az így is, úgy is ír demot, ne hidd, hogy nem lépne ki vele a világraszóló Kis Getto grafikák közé. Ha speciel ráértnétek, egyéb dolgokkal is foglalkozhatnátok. Csak ötletként: tudomásom szerint több csapat is játékírással foglalkozik időnként. +felelő minőség esetén ezeket a terjesztőkkel összehozni nagy üzlet lehetne. A Novotrade kémeim szerint rekeszizomszaggatóan jelentéktelen összeget ad egy programért. Meg lehetne hirdetni a klasszikus kategóriákat (best coder, music, gfx, demo, etc.) a GoldenCoV (Aranymarha) vándordíjért, amit pl. mindig a (BitLet, Mikrovilág, jelenleg Alaplap) Karácsonyon hirdetnétek ki. Na, elég volt a fantasyből, nem akarok agitálni. De szerintem nem vágná el a lapot, ha még több olyan dologgal foglalkoznátok, ami érdekli a nagyérdeműt. Más. (előre is) Minden könyörgésért kár, jövő hónaptól megkezdem egy kb. 12 részes játékleírás postára adását. Hallatlan szerencsével sikerült megszereznem az engedélyt, hogy részt vegyek minden szerepjátékok legizgalmasabbikában és november 29-től egy éven át minden mást félretéve bele fogok feledkezni ebbe a teljesen reális (3D) fantasy-be. Várhatod a küldetések pontos leírását, térképeket nem biztos, viszont minden cheat-et leközlök, amihez hozzá tudok jutni. A játék neve egyébként "Egyéves sorkatonai szolgálat" és különböző Fan-Club-okban (laktanya) játszák.
Bye: KRISTÓF ANDRÁS (Absurd of 23°C Crew), Kecskemét

CoVboy: Hm. Hát én nem vagyok semmi jónak az elrontója (rossznak meg pláne...), szóval beszélhetünk a dologról. Részünkről foglalkozhatunk demokkal is, ha arra vágytok — de csak magyarokkal! Semmi esetre sem pályázatra gondolok, nevezési díjakkal és "értékes" nyereményekkel (GoldenCov, Boci csoki, stb.). Egy democompo szerintem csak akkor lehet reális, ha a pályázók végignézik az összes művet és a zsűri nyilvánosan dönti el, hogy kié lett a legjobb. A zsűri pedig csakis és kizárólag magukból a pályázókból áll! Természetesen mindenkinek a saját műve tetszik a legjobban, de a többi szavazatokból már összeáll, hogy melyik demo a legjobb. Ezzel a módszerrel ugyan nagyon jól lehet voksolni egy party democompoján, de egy havilap esetében már kissé körülményes lenne a dolog. Más módszerrel meg az egész hitelét veszti és egy kalap shoot'em up-ot sem ér az egész, nemde?! Ellenben lehet szó a következőről: X demot ír; elküldi nekünk a lemez(eke)t; kifotózunk belőle egy-két képet és felpakoljuk a borítóra (úgyis csak kéthavonta van top-lista, páros számokban szabad ott a hely). Feltüntetjük a csapat nevét (code/gfx/Moooooo... sic/stb.), esetleg írunk néhány sort a történésekről. Ezt tudom elképzelni. Persze, ha valaki ilyet küld, akkor nem ártana, ha valamelyik billentyűvel meg lehetne állítani, mert nem lesz túl szép a fotó, ha minden rohangál a képen... Ezt tudom elképzelni.

Az valószínű, hogy a Novotrade-tól kapott pénzből egyetlen játékgyáros sem fog Ferrari Testarossába ülni. A játékeladós dologgal viszont a következő számban egy kicsit részletesebben is foglalkozunk. Most inkább nem, mert kicsit hosszabb téma lenne.



Versenybicikli

Kedv(etlen)es CoVboy! (Commodore World boy) Nem tudom megvenni az összes CoV-ot, mert versenybringára gyűjtök. Ha megvenném az összeset, nem lenne se bicikli, se zsebpénz. Ezért jó lenne, ha megjelentetnétek egy olcsóbb CoV 64-et. (Indok: Hogy Paulsoftnak lehessen versenybicaja.) Csak úgy mellesleg mondom, ha nem jöttek rá, hogy "Commodore 64 Personal Computer"-em van. Régen Plus4-em volt, tehát tudom a különbséget. Szinte mindenben jobb a Plus/4. A 64 csak abban jobb, hogy sokkal jobb programok vannak rá és 4 kbyte-tal több. A 64 bonyolultabb. (...) (**Csuklanak a tehenek az istállóban, szóval hagyjuk most ezt a szakmai mélyelemzést... — CoVboy**) Ha a kívánt újság megjelenne, leszegényednének a hírlapárusok, én meg meggazdagodnék. Ja, és azt kérdezném, hogy a "Bosszú"-ba mit kell beírni a kolostor előtt, miféle példamondatot. (Mivel kifelejtettétek a leírásban, és valami zagyvaságot írtak). Legfőbb vágyaim: egy versenybicaj, minden száma a CoV-nak, CoV Yearbook, zsebpénz és hogy tudjam a bosszúba, hogy a kolostorba mit kell csinálni. (Mi sem könnyebb?)

Lesz CoV yearbook? (**Lehet, hogy lesz, de akkor nem lesz versenybicikli... — CoVboy**) Ha újra 49-ért adnák a CoV-ot, egy év alatt 12x4=48 ft összegyűlne és csak 11952 ft-ot kéne gyűjteni bringára. Kb. 250 év alatt összegyűlne 12000 ft, de akkor ennyi pénz annyit ér, mint most 100 ft. (**Nem mondták még, hogy kicsit túlteng benned az optimizmus? Ez az idei év végére szóló prognózis... — CoVboy**) Vagy a 48 ft-hoz még gyűjtenék 1 ft-ot és mit vennék? (**Versenybicajt? — CoVboy**) Üdvözlet(nélkül)tel: PAULSOFT, Vásárosnamény

CoVboy: Hát igen. Sok a baj. Nehéz gazdasági helyzet meg ilyen hasonlók. A költségvetésed egyébként nagyszerű, igazán nagyra becsülöm a jövőbe tekintő embereket. 250 év tényleg gyorsan elszalad, ha az ember valami huncut trükkel megfelelően lelassítja az anyagcseréjét vagy rendelkezésére áll egy korszerű, "Lehel" típusú hibernátorkészülék. Sajnos a 49,— Ft-os CoV egyelőre nem valószínű, tehát a vágyaid felsorolásába nem AND, hanem OR logikai műveletet javaslok — szóval egyszerre csak egyre próbálj összpontosítani. Persze a pénz összegyűjtése után sem javaslom a bicikli megvásárlását, mert az a két kerék nem túl sok — a legjobb befektetés inkább az lenne, ha mondjuk 30-40 példányban előfizetnéd a CoV '91-es évfolyamát (erre is rá lehet ülni, viszont sokkal kisebbet esik róla az ember és nem lopják el a Közért elől). Ha már megosztottad velem, akkor én is elmesélem neked az én vágyaimat (igaz, én lényegesen kicsinyesebb vagyok): értékálló forint vagy csak egy kicsit is épkézláb postai terjesztés vagy százezer előfizető. Ha mindez nincs, akkor rózsaszín tehén, lila foltokkal vagy POPULOUS II. Megírtam ezeket a Mikulásnak is, de csak a csizmámat lopta el. Bolond világ. Ráadásul nekem sincs versenybiciklim...

???

Helló CoVboy! Volt egyszer egy Vadnyugat! (**Van még mindig Vadkelet... — CoVboy**) A mai nap elég szürkén indult. A szürkeséget fokozta az eső is. A délelőttöt avval töltöttem, hogy a kazettáimat listázgattam. Délután jött a haverom, próbálgattunk valamit csinálni a Rátkai-féle programokkal (New wild west one-two), de ugyanúgy elakadtunk, mint az a bizonyos szekér a kátyúban. Elhatároztam, hogy meglátogatom remete barátomat. Ha hiszed, ha nem, útközben találkoztam egy posta nevű épülettel. A Newspaper árus nénit még épp ott csíptem. Avval fogadott, hogy jött CoV. Az eddig szomorú szívembe reménysugár költözött. Mikor az újságot (hála istennek, már ezt is leírhatom) kinyitottam, úgy éreztem magam, mint Asterix, amikor csodapapit szlopál a csodapapi csodapapijából. Mikor odaértem a haverhoz, egyből az orra alá dugtam. Erre inni kell! Mivel nincs pezsgő, megteszi egy pohár víz is. De azért a fene tudja, amióta ebben is fluorit van mindig a fogkrém jut eszembe. Na szóval, az újságot vagy newságot olvasgattam, miközben a havert üldözték a rendőrök a Street Rod nevű marhaságban (**...és honnan keveredtek azok oda? — CoVboy**), mikor megláttam az Új Vadnyugat leírását. Alig vártam, hogy hazaérjek. Az volt az első, hogy new (most nem ság, hanem) vadnyugatot betöltöttem. Óh, még csak nem is LOAD ERROR. Mindent megcsináltam. Aztán amikor megláttam azt a "Nahát... Ejnye, no..."-t gyanút fogtam. Majdnem elsírtam magam. (**Nahát! Ejnye! No... — CoVboy**) Azért megőriztem a hidegvérét. Reset! Ha, ha, én győztem! Ez miért jó? 1. Nem fogyaszt áramot. 2. Olyan gratuláló szöveget írok magamnak, amilyet akarok. 3. Ameddig ki van kapcsolva a gép nem valószínű, hogy Rátkai koma valamelyik üzenete elveszi a kedvem az evéstől. (**Hát igen, ez egy olyan cheat, amelyik az összes játéknál működik. Majd leközöljük az "Elsősegély"-ben... — CoVboy**) Na ennyit a vadnyugatról! Aki ezután előjön ezzel a programmal keresztül lövöm (LŐ EMBER). Azután majd lesz nagy sírás, rívás. Meg persze a temetés költsége.

Az Újság: Az újság kinézetével meg vagyok elégedve. Bár először egy kicsit furcsa volt. Igazság szerint a régi jobban tetszett, de azért az újhoz is hozzá szoktam már. Nem értem miért száműztétek Kodreán mestert. Most majd nem lehet szidni a címlapot. (**Miért nem lehet? — CoVboy**) (...) Követelem, hogy a CoVboy-levelezés minimum 5 oldal legyen. Ha, ha, levelezés. Tökre élvezem, hogy megint van programküldő szolgálat. Már szinte a szemem előtt látom a tizenötödik CoV levelezését. XY apuka avval fenyegeti a CoVboy Warez Castle-ját (**Furcsa képzettársításaid vannak... — CoVboy**), hogy megtámadja Piratessel. Azután lesz nagy bim-bum meg csatazaj. Fijuzzzzzzzzz, Arghhhhhhhhhh, Boum! Plaf. CoV 16: A koszorúkat a körzeti ravatalozóba kérjük. Na, ne legyünk utopisztikusak. Azért egy csata után a gipszcsizma is kellemes emlék. A gyógyulás után a megkettőzött őrség vigyáz a kastélyra. Legjobban azonban az utcafrontot védik (ott járnak a postások). Ende.

Miután átolvastam a levelet rájöttem, hogy nincs semmi értelme. Azért elég elmebetegnek tartom ahhoz, hogy elküldjem neked. Mi arról a véleményed, hogy 1994-ben ki fog törni a 3. világháború? Akkor aztán érdekes lesz játszani az F29 Retaliator-ral. (**Lehet. De ki fog játszani vele?! — CoVboy**) Csók és nyálozon! VÍGH DÁVID, Bigkanizsa

CoVboy: Leveled egyik megállapításával teljes mértékben egyetértek.

Visszarendeződés!

Tisztelt CoV! Lapjuk több száma megvan, mondhatom super a 9 számig: nincs rá szavam olyan pocsék. Legyen a régi CoV! Legyen a régi CoV! Legyen a... Nem, ez nem jó! Írok a köztársasági elnöknek, hogy legyen a régi a CoV. (**Köszönd meg neki rögtön a LORDS OF THE RINGS teljes leírást is! — CoVboy**) Ne legyen intro meg vécépumpa info, legyen újra 1.75, Játékismertető, stb. Hopp! Fúj, fúj C-nyelv! Fúj, fúj C-nyelv! 135 oldalas könyveket írnak róla! Jöjjön vissza Kodreán a Címlap a Top listák első helyezetje. Üdvözlöm Tádé kis Getto-t (majstro) aki annak idején a Benneton csizmáról akarta lerobbantani a sz*rt. Az 576 kbyte segítségével feltaláltam a Cov pénznövelő plussz tabletát (Csak azt nem mikor fogsz pezsegni), hehe. Mit írjak még? Megvan! Hello. +40 alias. KOVÁCS BALÁZS, Szigetvár

CoVboy: Hah! Úgy látszik, társadalmunkban még bujkálnak olyan elemek, akik a vértelen hatalmi átrendeződést megpróbálják a visszájára fordítani! "Tavaszi nagytakarítást!" — ahogy a plakát is mondta (... a levegőbe). Kénytelen leszek alapítványt létrehozni a restaurációs törekvések elfojtására. Adományokat az MNB 218-98428/41853-7 számlára lehet befizetni. Köszönöm szépen.

Agyrémek...

Tisztelt CoVboy! Közlöm önnel, hogy a WAREZ CASTLE-nál megrendelt program nem jött be és... Neeeee! Ne tépd szét, csak vicceltem. Jó volt mi? (**Hahá... — CoVboy**) Hát a levelemet leközölted, de voltak problémáim: 1. Nem közölted le kis versemet. (**Oka volt annak... — CoVboy**) 2. Benke László mellé nem szúrtad be a nevemet, pedig küldtem én is egy leírást. Igaz csak instrukciókat, de végig lehetett menni rajta az alapján. Smucig alak! Pedig végigjátszottam az ÚV II. című játékot, de már csak BOSSZÚ-ból sem küldöm el a leírását. (**Jaj! Mi lesz velem ezután? — CoVboy**) 3. Ez a válaszodban volt. Nem írtad meg mikor küldöd a pénzt a floppyra. Mert teszem azt nem gondoltad komolyan, hogy a saját pénzemből veszem meg. Ennek csak egy baja van: föl kéne állni, pedig most marha kényelmesen ülök.

Témát változtatok. (Most azért nem azt írom, hogy "más", mert apám szerint ez bunkóság. Ja, hát merek én neki ellentmondani?) 576 kbyte. (**Sorry, no bonus. Legyünk következetesek: nincs összehasonlítgatás még akkor sem, ha nyertünk — CoVboy**) (...) Más... Visszatérve a floppyra: ha nincs kéznél annyi léd, akkor küldhetsz egy 1571-est. Vagy van még egy lehetőséged: átírod nekem az ÖSSZES lemezes programot. Ha egyik sem, akkor mondhatsz egy csillagozni valót. Amin persze felhúzom az orrom. És utána megy a fejem is. Hóóóóáááá. Én is azokhoz kapcsolódom akik a levelezést NEM ellenzik. Legalábbis addig, amíg ezt le nem közlöd. Utána azt csinálsz, amit akarsz. Ja, ha nem tudsz mit, akkor adhatok egy-két tippet. A Psi 5, Total Eclipse 2, Spider Man, Wild West 3 leírását látnám szívesen. Biztos, hogy már bosszúból szólsz az 1.75-nek, hogy ezt hagyják ki. Üdvözöl haverod: Cselyovszky Zoltán, de azért add meg a kellő tiszteletet, mert én vagyok II. Cselyovszky Zoltán (legalábbis akikről tudok). Alább meg néhány agyrém következik, ebből következik, hogy természetesen rólad. Byte byte!

Mivel győz CoVboy a ringben? K.O.Vboyyal. Milyen CoVboy órája? MiyokoVboy. Milyen CoVboy tolla? ICoVboy. Mivel játszott először CoVboy C-64-en? LoCoVboy. Milyen a kedvenc kamionja CoVboynak? IveCoVboy. Ki a kedvenc énekese CoVboynak? CoVboy George (hihi). Hát ennyi.

CoVboy: A "CoVboy George" túlzás volt, a többi tényleg agyrém. Mellesleg néha nagyon úgy érzem, hogy túlságosan is meg vagyok áldva...

Viszlát a jövő hónapban, a 40 oldalas CoV-ban!

Fogy. ár: 59,— Ft

HELP! HELP! HELP! HELP! HELP! HELP! HELP!

Ez nem reklám — még CoV vagyunk! Egy fontos dologban szeretnénk a segítségeteket kérni. A Posta lapterjesztési módszereit valószínűleg nem kell bemutatnunk, de az átalakult Hírlapkereskedelmi Igazgatóság egy teljesen új tréfával lepi meg a kiadókat és a vásárlókat: a kiadótól bármennyi példányt átvesznek terjesztésre, de **az újságosokhoz csak annyi CoV kerül, amennyit az újságos a területi elosztótól megrendel!** (Például ezért nincs Miskolcon, Egerben és az ország többi nagyvárosában CoV — a kisebb városokról már nem is beszélve!) Tehát ha nem fizettél elő a CoV-ra és az újságosnál akarod megvenni, akkor

a Te érdeked is

hogy igényeljen CoV-ot! Járj a nyakára! Ígérj neki fűt, fát vagy hasonló növényeket! Nyaggasd állandóan, hogy rendeljen CoV-ot, mert Te megveszed! (Mellesleg megjegyeznénk, hogy **az utánvétes postaköltség már az újság árának a duplája**...)